Driv3r w hotshots . Dwa konkursy . Dwa plakaty . Recenzje gier na N-Gage

PlayStation 2 • Xbox • GameCube • PS one • GameBoy • Mobile

LUTY 2004 (2/2004)
nr 62 . cena: 7.99 zł (w tym 7% Vat)

RECENZJE: Virtual On Marz, Crouching Tiger, Hidden Dragon, Gregory Horror Show, Arx Fatalis, ESPN NHL, Arc: Twilight of the Spirits, Corvette, Deus EX II, Culdcept, Super Farm, Gundam i inne!

NEO PLUS

FFX-2
Final Fantasy X-2
Najnowsza superprodukcja Square wreszcie ląduje w Europie. Recenzja i opis przejścia!

Horror Show!
Pierwsze info i screeny z Silent Hill 4, testujemy japońską wersję Resident Evil Outbreak sprawdzamy Forbidden Siren, i recenzujemy Fatal Frame 2

Muzyczna Rewolucja
Mikrofony w dłoń - gry muzyczne w tym roku wybuchną w Europie! Przyglądamy się ewolucji gatunku na przestrzeni lat i testujemy Karaoke Revolution, SingStar oraz Donkey Konga

RECENZJE
Maximo vs Army of Zin
Fallout: Brotherhood of Steel
Metal Arms
Deus Ex Invisible War
Mario Party 5
Kaena

NEWSY
Darkwatch
Star Wars Battlefront
Blood Rayne 2
Plague of Darkness
Nanobreaker
Fight Club

Independent Press
9 771505 820004 02
WWW.NEOPLUS.COM.PL
ISSN 1505-8204 - INDEX 345342

Akcesoria Logitech, Microsoft, Saitek i inne

www.ultima.pl

ULTIMA

Świat Elektroniczne/ Rozrywki

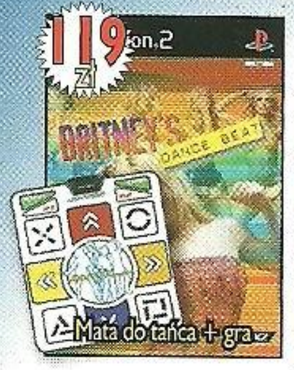
GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI.

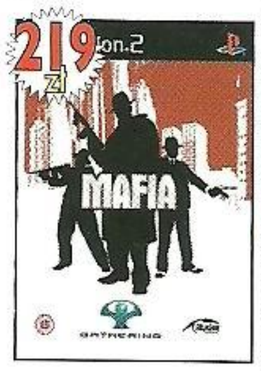
tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

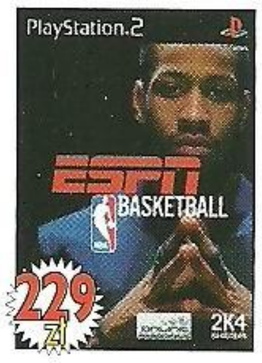
e-mail: ultima@ultima.pl, sklep internetowy: www.ultima.pl

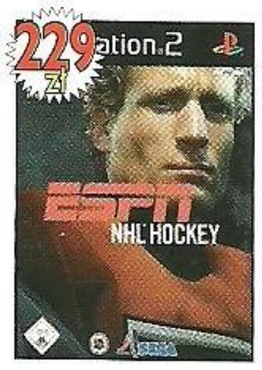
Adres sklepu: ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, 00-867 Warszawa
pn.-pt. 10.00 - 18.00, sob. 10.00 - 15.00

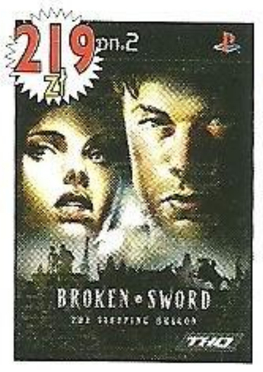
Dreamcast | Gameboy Advance | Gamecube | Inne | NOKIA N-Gage | PC | PlayStation 2 | PSX / PS One | Xbox

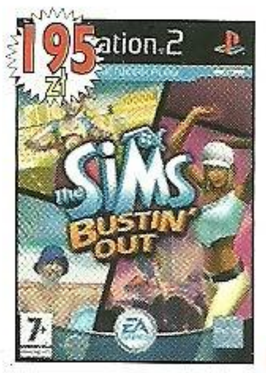


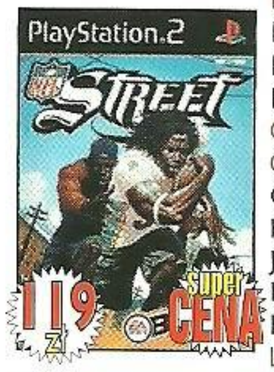








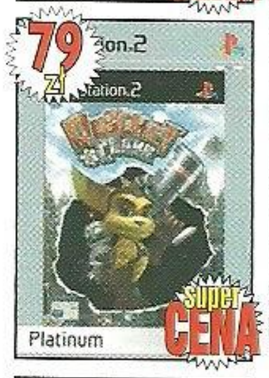


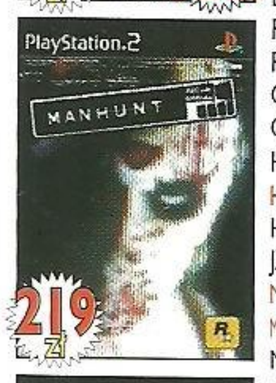


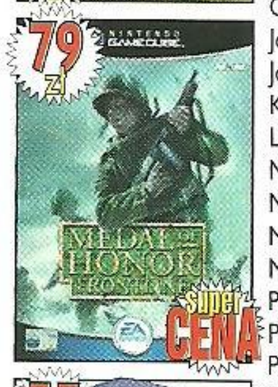
PLAYSTATION 2

ALIEN vs PREDATOR: Extinction ..195
AMPLITUDE ..229
APE ESCAPE 2 ..149
BEYOND GOOD & EVIL ..219
BREATH of FIRE: Dragon Quarter ..195
BUFFY: Chaoc Bleed ..219
BURNOUT 2 ..149
CHAOS LEGION ..195
COLIN 04 ..199
CONFLICT DESERT STORM 2 ..219
CRASH: Nitro Cart ..219
DEAD TO RIGHTS ..195
DEF JAM VENDETTA ..195
DIE HARD VENDETTA ..219
DISNEY EXTREME SKATE ADVENTURE ..199
DOG's LIFE ..239
EYETOY PLAY + kamera ..279
EYETOY: Groove ..199
FERRARI F355 ..149
FORMULA ONE 2003 ..229
FREEDOM FIGHTERS ..195
FREESTYLE METAL X ..219
GHOST HUNTER ..239
HARRY POTTER 2 ..199
HARRY POTTER: Quidditch World Cup ..195
HULK ..219
HUNTER The Reckoning ..219
INDIANA JONES ..209
ITALIAN JOB ..219
MADDEN NFL 2004 ..159
MARK OF KRI ..149
MAX PAYNE 2 ..219
MEDAL of HONOR: Rising Sun ..195
MGS 2: Substance ..199
MIDNIGHT CLUB 2 ..219
MOTO GP 3 ..219
NBA LIVE 2004 ..195
NBA STREET vol. 2 ..195
NHL 2003 ..199
NHL 2004 ..195
PRIMAL ..219
PRO EVOLUTION SOCCER 3 ..239
RESIDENT EVIL: Dead Aim ..159
RYGAR ..149
SECRET Weapons Over Normandy ..219
SILENT HILL 3 ..199
SLY RACOON ..229
SOCOM + HeadSet ..359
SOUL CALIBUR 2 ..195
SPIDERMAN THE MOVIE ..189
STARSJY & HUTCH ..219
SWAT ..219
TENCHU: Wrath of Heaven ..219
THE GREAT ESCAPE ..219
THE SIMS ..199
TIME CRISIS 3 ..239
TIGER WOODS GOLF 2004 ..195
TOMB RAIDER Angel of Darkness ..219
TRUE CRIME ..199
VIRTUA FIGHTER 4 Evolution ..199
WAR OF MONSTERS ..229
WOLFENSTEIN ..219
XIII ..219

Platinum PS2:
007 NIGHTFIRE ..77
BRITNEY'S DANCE BEAT ..69
CASTLEWEEN ..119
COLIN McRAE RALLY 3 ..119
DEVIL MAY CRY 2 ..77
EVIL DEAD A Fistful of Boomstick ..119
FIFA 2003 ..79
FINAL FANTASY X ..119
GETAWAY ..79
GRAN TURISMO 3 ..79
GRAN TURISMO CONCEPT CAR ..79
HITMAN 2 ..129
JAK & DEXTER ..119
KESSEN ..119
KINGDOM HEARTS ..119
LORD OF THE RINGS Two Towers ..77
METAL GEAR SOLID 2 ..99
NO ONE LIVES FOREVER ..99
PRO EVOLUTION SOCCER 1 ..79
PRO EVOLUTION SOCCER 2 ..139
PROJECT ZERO ..119
RATCHET & CLANK ..79
RED FACTION ..49
RESIDENT EVIL Code Veronica ..77
SCOOBY DOO Night of 100 Frights ..119
SSX TRICKY ..79
TEKKEN 4 ..119







TEKKEN TAG TOURNAMENT ..119
THEME PARK WORLD ..79
THE WAY OF THE SAMURAI ..119
TOCA ..49
TONY HAWK PROSKATER 3 ..109
TONY HAWK 4 ..119
WRC 2: Extreme ..79

Akcesoria:
Konsola PLAYSTATION 2 ..999
Srebrna konsola PLAYSTATION 2 (2 joypady) ..1199
Action Replay MAX ..169
Dual Mini Pad ..59
Dual Shock oryginalny ..149
Extreme Action Pad Logitech ..119
Kabel S-Video ..39
Kierownica GT Force Logitech ..339
Klawiatura Logitech ..149
Link Cable ..29,90
Memory Card 8 MB NYCO ..129
Memory Card 8 MB Sony ..129
Memory Card 8 MB x2 ..179
MultiTap ..79
Mysz optyczna Logitech ..129
Pilot (nieoryginalny) ..59
Pilot oryginalny ..159
Pistolet Sharp Shooter 2 (też 100Hz). ..119
Pistolet XK-9 ..99
Podstawka pionowa ..19,90
Przedłużacz do joypada ..19,90
Przewód optyczny ..49
REGION X (zdejmuje regiony z DVD) ..65

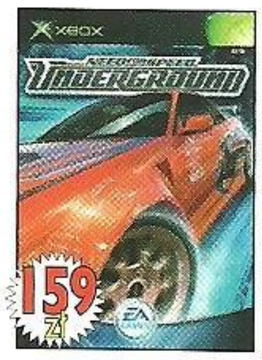
PLAYSTATION/PS ONE

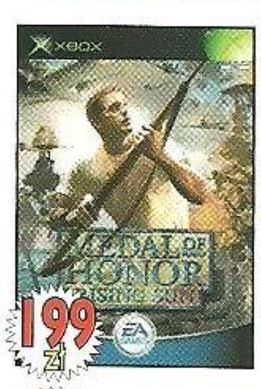
3 gry Disneya: Księga Dżungli, A Bug's Life, Hercules ..129
3 gry Disneya: Tarzan, Mickey's World Wild Adv., Mulan ..129
BOND 007: T.W.I.N.E. ..39
CRASH 2 ..99
CRASH BANDICOOT 3: WARPED ..99
CRASH TEAM RACING ..99
DELTA FORCE Urban Warfare ..99
FINAL FANTASY 6 ..99
FINAL FANTASY 8 ..109
GAUNTLET LEGENDS ..59
GRAN TURISMO 2 ..99
HARRY POTTER i Kamień Filozoficzny ..39
HARRY POTTER 2 ..39
HUGO: Frog Fighter ..119
JADE COCOON ..59
MEDAL OF HONOR 1+2 ..69
MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND ..39
NBA 2003 ..119
NEED FOR SPEED 5 PORSCHE / MOTO RACER 2 ..69
NEED FOR SPEED 5 PORSCHE ..39
SOUL REAVER ..59
SPYRO 3 ..109
TEKKEN 3 ..99
TOMB RAIDER 1, 2, 3, 4, 5 ..59
TONY HAWK 4 ..69
WIPEOUT 3+DESTRUCTION DERBY 2 ..99

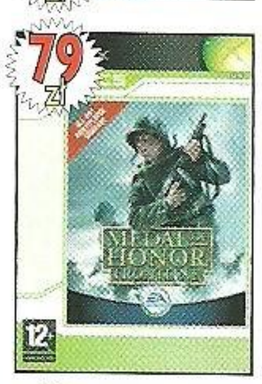
Akcesoria:
PS One ..399
Game Hunter Pro ..49
Joypad analogowy DualShark ..49
Joypad analogowy nieoryg. x 2 ..79
Kierownica Double Force Big Ben ..129
Link cable ..29.90
Memory card 15 bloków ..19.90
Memory card 30 bloków ..29.90
Memory card 120 bloków ..39,90
Multitap nieoryginalny ..69
Pal converter ..49
Pistolet ..już od 49
Przedłużacz ..19.90
RFU Adapter ..29
RGB + AV cable ..24.90
Standard Pad ..19.90

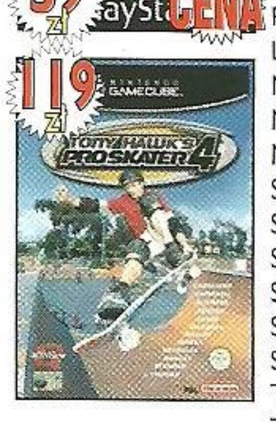
GAMECUBE

007 AGENT UNDER FIRE ..79
007 NIGHTFIRE ..79
1080 AVALANCHE ..239
AGRESSIVE INLINE ..119
DEAD TO RIGHTS ..199
F-ZERO ..239
FIFA 2003 ..79
FIFA 2004 ..199
FREEDOM FIGHTERS ..195
KNOCKOUT KINGS 2003 ..209









LORD of the RINGS Return of the King ..199
MARIO KART: Double Dash ..229
MARIO PARTY 5 ..239
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE ..79
MEDAL OF HONOR RISING SUN ..199
METROID PRIME ..229
NBA COURTSIDE 2002 ..159
NBA LIVE 2003 ..79
NEED FOR SPEED: UNDERGROUND ..159
NHL 2003 ..79
P.N. 03 ..195
RESIDENT EVIL ..119
RESIDENT EVIL 3 ..119
RESIDENT EVIL ZERO ..199
ROCKY ..119
SIMS (+ prezent) ..209
SIMS: Bustin' Out
SMASH BROS MELEE ..119
SOUL CALIBUR 2 ..239
SSX 3 ..199
STARFOX ADVENTURES ..179
STAR WARS: Rebel Strike ..239
SUPER MARIO SUNSHINE ..119
SUPER SMASH BROS. MELEE ..119
TIGER WOODS 2004 ..199
TONY HAWK UNDERGROUND ..239
TOP GUN ..199
TUROK EVOLUTION ..229
TWO TOWERS ..209
VEXX ..210
WARIO WORLD ..229
WAVE RACE ..119
ZELDA Wind Waker + Ocarina of Time ..239

Akcesoria:
GBA <–> GCN Link ..29,90
GCN –> PSX Converter ..34,90
Joypad Joytech - czarny ..55
Joypad Joytech - fioletowy ..55
Joypad oryginalny ..145
Joypad bezprzew. - BigBen ..219
Joypad wavebird ..219
Kierownica Logitech Force Logitech ..299
Memory card - oryginalna ..89
Memory card 4 Mb - nieoryginalna .. 29,90
Memory card 8 Mb - nieoryginalna ..69
Memory card 64 Mb BigBen ..99
Plecak ..169
Przedłużacz do pada ..19,90
RF modulator ..89
RF unit do 3 konsol ..59
RGB - znakomita jakość! ..59
RGB cable - oryginalny ..129

Promocyjne ceny:
ACE GOLF ..119
BATMAN: DARK TOMORROW ..119
BLOODY ROAR ..79
BMX XXX ..119
ETERNAL DARKNESS ..119
KELLY SLATER PRO SURFER ..59
MARIO PARTY 4 ..119
MINORITY REPORT ..49
RAYMAN 3 ..119
TONY HAWK 3 ..79
TONY HAWK 4 ..119
TOP GUN ..119
UFC THROWDOWN ..119
VIRTUA STRIKER 2002 ..99
WRECKLESS ..79
X-MEN: NEXT DIMENSSION ..79
X-MEN: WOLVERINE'S REVENGE ..79

X-BOX

BOND 007: NIGHTFIRE ..79
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER ..79
FIFA 2004 ..199
FREEDOM FIGHTERS ..199
LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING ..199
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE ..79
MEDAL OF HONOR: RISING SUN ..199
NEED FOR SPEED UNDERGROUND ..159
SECRET WEAPONS OF NORMANDY ..239
SOUL CALIBUR 2 ..199
SSX 3 ..199
SSX TRICKY ..79
STAR WARS: Jedi Academy ..239
STAR WARS: KOTOR ..239
TONY HAWK: Underground ..239
TRUE CRIME ..239

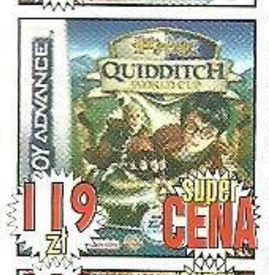
Akcesoria:
Joypad XS BigBen ..89

Pistolet GunStation 2 ..159
RGB Scart ..49
RGB Scart + Optic Out ..79
RGB Scart + Optic + S-Video ..119
i inne ..tel., www

GAMEBOY ADVANCE

ADVANCE WARS ..199
BOXING FEVER ..149
BROKEN SWORD ..149
CASTLEVANIA: Harmony of Dissonance ..199
COLIN MCRAE RALLY 2.0 ..159
CRASH BANDICOOT XS ..189
CRASH NITRO CART ..209
DEFENDER OF THE CROWN 189
DONALD DUCK ADVANCE ..139
DOOM 2 ..189
EYE OF THE BEHOLDER ..149
FIFA FOOTBALL 2003 ..189
FINAL FANTASY TACTICS ..209
GDZIE JEST NEMO? ..209
GOLDEN SUN ..199
GT ADVANCE 3 ..209
HARRY POTTER 2 ..199
HOT WHEELS VELOCITY X ..159
HUGO ADVANCE PL ..179
LEGO BIONICLE - MATORAN ADVENTURES 199
LILO & STITCH ..159
LORD OF THE RINGS: TWO TOWERS ..139
MARIO ADVANCE 4 ..209
METROID FUSION ..199
MINORITY REPORT ..189
MOTO RACER 2 ..159
MUMMY MANACLE OF OSIRIS ..159
NEXT GENERATION TENNIS ..99
PINBALL CHALLENGE ..159
POKEMON RUBY ..209
POKEMON SAPHIRE ..209
PRINCE OF PERSIA: Sands of Time ..199
RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR ..189
SHEEP ..179
STAR WARS E2: ATTACK OF THE CLONES 189
STREET FIGHTER ALPHA 3 ..159
STUART LITTLE 2 ..189
SUPER GHOULS 'N' GHOSTS ..179
SUPER STREET FIGHTER 2 - TURBO REVIVAL ..129
TEKKEN ADVANCE ..169
THE LOST VIKINGS ..199
TIGER WOODS 2004 ..119
TOCA TOURING CARS ..199
TOM & JERRY INFURNAL ESCAPE 189,90
TOMB RAIDER: THE PROPHECY ..159
TONY HAWK'S PRO SKATER 4 ..189
TONY HAWK UNDERGROUND ..199
WARIOLAND 4 ..199
WORMS WORLD PARTY ..159
X-MEN 2: WOLVERINE'S REVENGE ..199
YOSHI'S ISLAND: SUPER MARIO ADV. 3 ..199
ZELDA Link to Past ..199

Akcesoria:
GAMEBOY ADVANCE ..399
GAMEBOY ADVANCE SP ..649
Ekranik wymienny ..19,90
Illuminator Pro (z zasil. i akum.) ..99
Lupa antyrefleksowa ..49,90
Lampka ..19,90
Link cable (4 w jednym) ..29
Lupa GBA SP ..29,90
Lupa z podświetleniem ..24,90
MP3 MUSIC PLAYER ..159
Multi link cable ..29,90
Pokrowiec GBA SP ..64,90
Pudełka na gry (6 szt.) ..19,90
Słuchawki GBA SP + adaptor ..29
Zasilacz + akumulator ..49,90
Zestaw 1: pudełka na gry, link, pokrowiec, słuchawki ..59
Zestaw 2: akumulator, lupa, pokowiec, link ..59



DREAMCAST

Gry, akcesoria ..www, tel.

NOKIA N-GAGE

Gry, Akcesoria ..www, tel.

Co zyskujesz zamawiając u nas?

1. Wysyłka do pięciu dni. 2. Akcesoria z półroczną gwarancją. 3. Gry głównie w angielskich wersjach z polską instrukcją. 4. Możliwość wysyłki w 24 godz. 5. Zawsze niskie ceny. 6. Profesjonalna obsługa. 7. Produkty bezpiecznie zapakowane. 8. Koszt wysyłki: Poczta Polska 9,50 zł, kurier Stolica 20 zł, Pocztex (24h) 30 zł

Final Fantasy Chronicles

Zamówienie przedpremierowe
Premiera marzec 2004

Cena: ~~239 zł~~

229 zł

GameCube

Wave Race lub **Turok**
+ 2 x oryginalny joypad
+ oryginalna karta pamięci

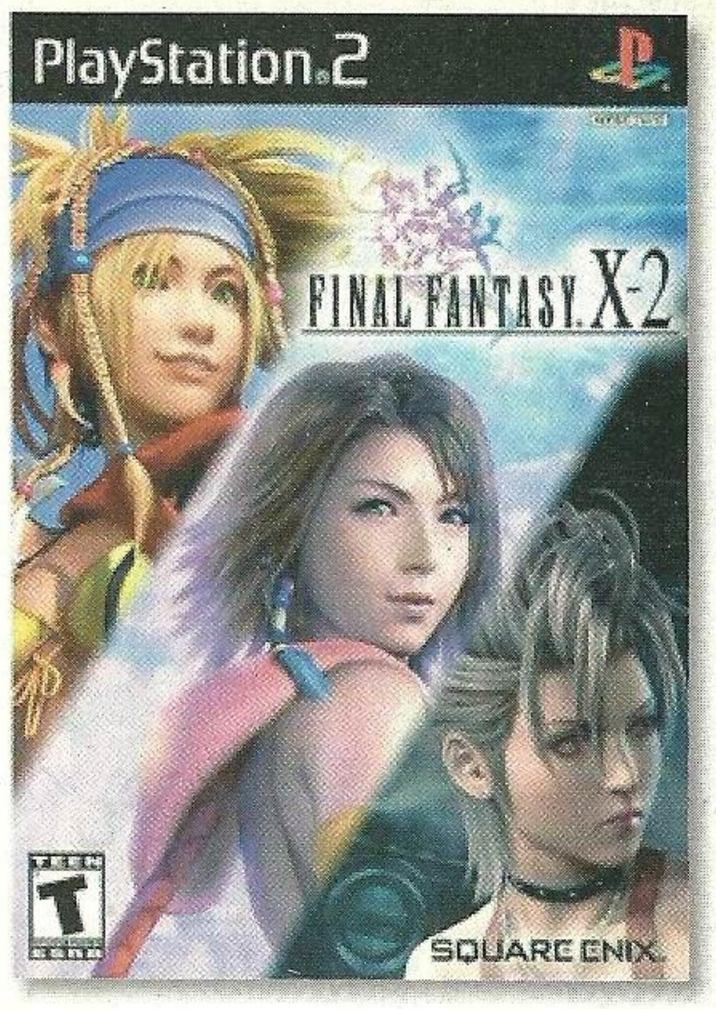
589 zł

FINAL FANTASY X-2

Zamówienie przedpremierowe
Premiera ok. 20 lutego 2004

Cena: ~~199 zł~~

189 zł



Zawsze na czasie. Zawsze dla Graczy.

Konsola PLAYSTATION 2 Graded
+ DUALSHOCK 2
+ MC 8 MB Sony
+ Getaway lub **WRC 2**
+ przesyłka kurierem GRATIS

Cena: ~~1127 zł~~
Twoja cena: **999 zł**

SONIC HEROES
(PS2)

Cena: ~~259 zł~~
Twoja cena: **239zł**

NEED FOR SPEED UNDERGROUND
(GBA)

Cena: ~~199 zł~~
Twoja cena: **119zł**

super CENA

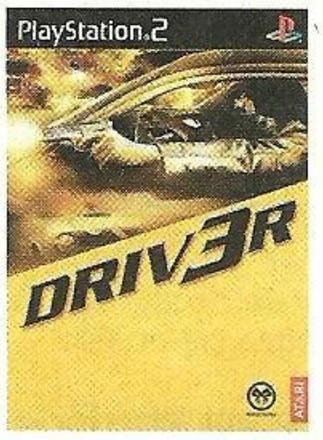
Kierownica LOGITECH DRIVING FORCE
(PS2)

Cena: ~~399 zł~~
Twoja cena: **339zł**

super CENA

DRIVER 3
(PS2)

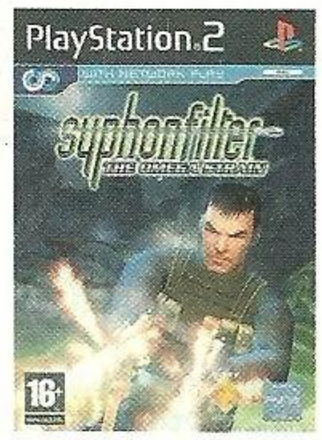
Preorder
Premiera: luty 2004



Cena: ~~259 zł~~
Twoja cena: **229 zł**

SYPHON FILTER Omega Strain
(PS2)

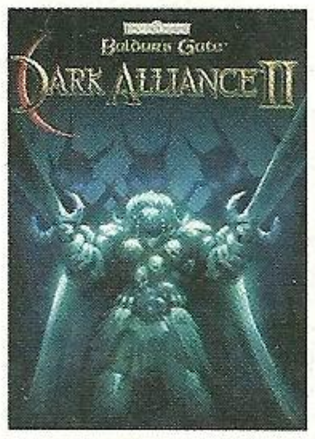
Preorder
Premiera: luty 2004



Cena: ~~239 zł~~
Twoja cena: **219 zł**

BALDUR'S GATE Dark Alliance 2
(PS2)

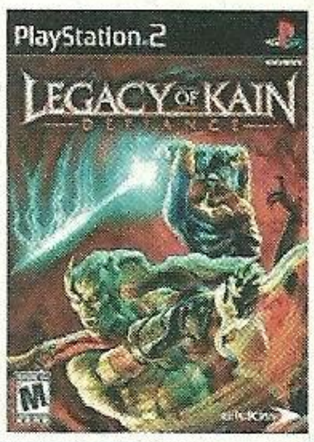
Preorder
Premiera: luty 2004



Twoja cena:
tel./www

LEGACY OF KAIN: Defiance
(PS2)

Preorder
Premiera: luty 2004

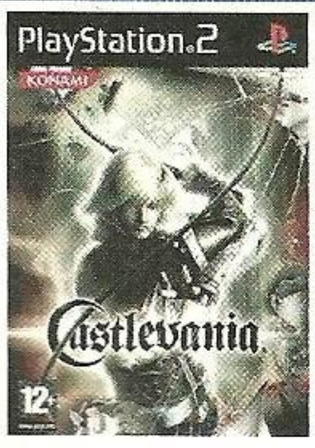


Cena: ~~229 zł~~
Twoja cena: **209 zł**

Zamówienia przedpremierowe

CASTLEVANIA Lament of Innocence
(PS2)

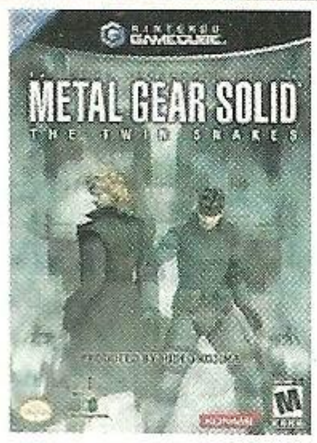
Preorder
Premiera: luty 2004



Cena: ~~259 zł~~
Twoja cena: **229 zł**

MGS Twin Snakes
(GCN)

Preorder
Premiera: marzec 2004



Cena: ~~239 zł~~
Twoja cena: **229 zł**

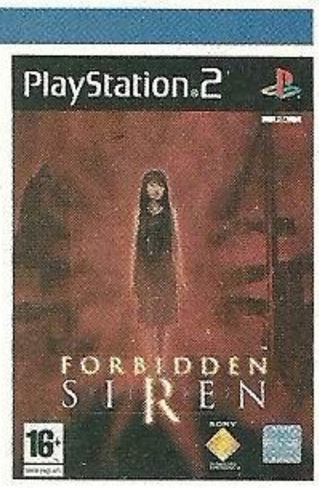
HEADHUNTER Redemption
(PS2)

Preorder
Premiera: kwiecień 2004

Cena: ~~259 zł~~
Twoja cena: **229 zł**

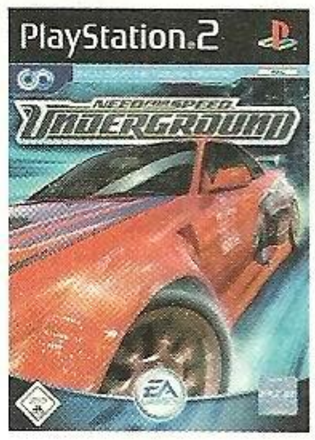
FORBIDDEN SIREN
(PS2)

Preorder
Premiera: luty 2004



Cena: ~~239 zł~~
Twoja cena: **219 zł**

NEED FOR SPEED UNDERGROUND
(PS2)

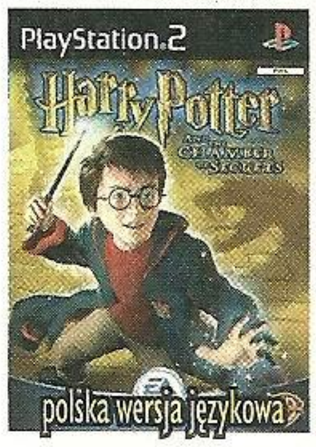


Cena: ~~219zł~~
Twoja cena: **199 zł**

LORD OF THE RINGS Powrót Króla
(PS2)

Twoja cena: **195 zł**

HARRY POTTER
(PS2)



Twoja cena: **159 zł**

JAMES BOND 007 Everything or Nothing
(GBA)

Cena: ~~199zł~~
Twoja cena: **119 zł**

DEVIL MAY CRY 2 PS2
RESIDENT EVIL CODE VERONICA PS2
BOND 007: NIGHTFIRE PS2
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE PS2
SSX TRICKY PS2
LORD OF THE RINGS TWO TOWERS PS2

Twoja cena: **77 zł**

Witajcie!

Nintendo zdradziło czym będzie ich nowy, tajemniczy i rewolucyjny produkt i... sam nie wiem, co o tym sądzić. Czy to krok we właściwą stronę? Czy to kolejna rewolucja na miarę GameBoya, najlepiej sprzedającej się konsoli wszech czasów, czy też pełen desperacji ruch mający być odpowiedzią na powszechne uwielbienie dla specyfikacji PlayStation Portable? Wypowiem się dopiero, gdy zobaczę tę zabawkę w akcji na E3. Będzie to o tyle ciekawe, że tuż obok Sony będzie wystawiać swojego „Walkmana XXI-wieku", czyli właśnie PlayBoya. Ach, szykuje się kolejna niesamowita wystawa...

Ale to będzie dopiero w maju. Tymczasem kolejne święta już za nami i tak jak można było przypuszczać, liczba wydanych w tym okresie dobrych gier przerosła graczy. Czy uwierzycie, że najlepiej sprzedającą się konsolową pozycją w Europie w okresie świątecznym okazał się, średnio naszym zdaniem udany, Medal of Honor:Rising Sun, a tymczasem fenomenalne i nowatorskie Beyond Good & Evil nie załapało się nawet do pierwszej dwudziestki? Że jak zwykle FIFA 2004 wyprzedziła Pro Evolution Soccer 3? Oto co w dzisiejszych czasach znaczy siła reklamy... Szkoda BG&E (które swoją drogą zostało już w USA przecenione i kosztuje 19.99 dolarów), szkoda wielu innych gier, które nie powstaną, bo wydawcy nie będą chcieli ich finansować.

Przyszłość ambitnych pozycji nie wygląda różowo na tle kolejnych dwóch informacji. Pierwszą są wyniki badań opublikowane niedawno przez Sony, które mówią, że blisko 80 procent graczy nie kończy gier. Dochodzą do pewnego momentu i nudzą się, odrzucając pozycję w kąt.

Drugą jest nieuchronne nadejście kolejnych konsol nowej generacji, a co za tym idzie przerzucenie się najlepszych developerów na nowe systemy. Przy produkcji gier na 16-bitowe konsole wystarczał zespół złożony z kilku ludzi. Gdy nadeszło PS one czy Nintendo 64 – zespoły liczyły po kilkanaście osób. Teraz największe i najbardziej płodne ekipy liczą kilkadziesiąt głów, a w ekstremalnych przypadkach (Kojima i MGS2) nawet setki. Można się spodziewać, że ta liczba znów się powiększy.

Co to oznacza?

Większe koszta dla wydawcy, który nie będzie chciał finansować niepewnych produktów. Dobre licencje, kontynuacje – to będzie w cenie i na tym skupi się cała branża przeskakując na next geny. Dodatkowo wyniki badań Sony dobitnie pokazują, że nie warto już tworzyć długich historii. Kilka, kilkanaście w zupełności wystarczy. Tak będzie – chcemy tego, czy nie. I gdyby tylko gry były tańsze...

Dobra. Luty w Neo to miesiąc horrorów, Final Fantasy i gier muzycznych. W przypadku horrorów zebraliśmy wszelkie możliwe informacje o trzech nadchodzących dużych pozycjach z tego gatunku, w tym o fantastycznie zapowiadającym się Forbidden Siren, którego reżyserem jest twórca pierwszej części Silent Hill. FFX-2 – troszkę inne, niż zwykle, ale jak zawsze dobre. A gry muzyczne... Mam wrażenie, że w tym roku nastąpi na nie prawdziwy boom w USA i Europie. Przedstawiamy ich historię i sprawdzamy nowości. I tak, na początku czułem się nieco dziwnie wyjąc w duecie z Bananem „Careless Whispers" do dwóch mikrofonów podłączonych do PS2, ale zaręczam, że to świetna zabawa.

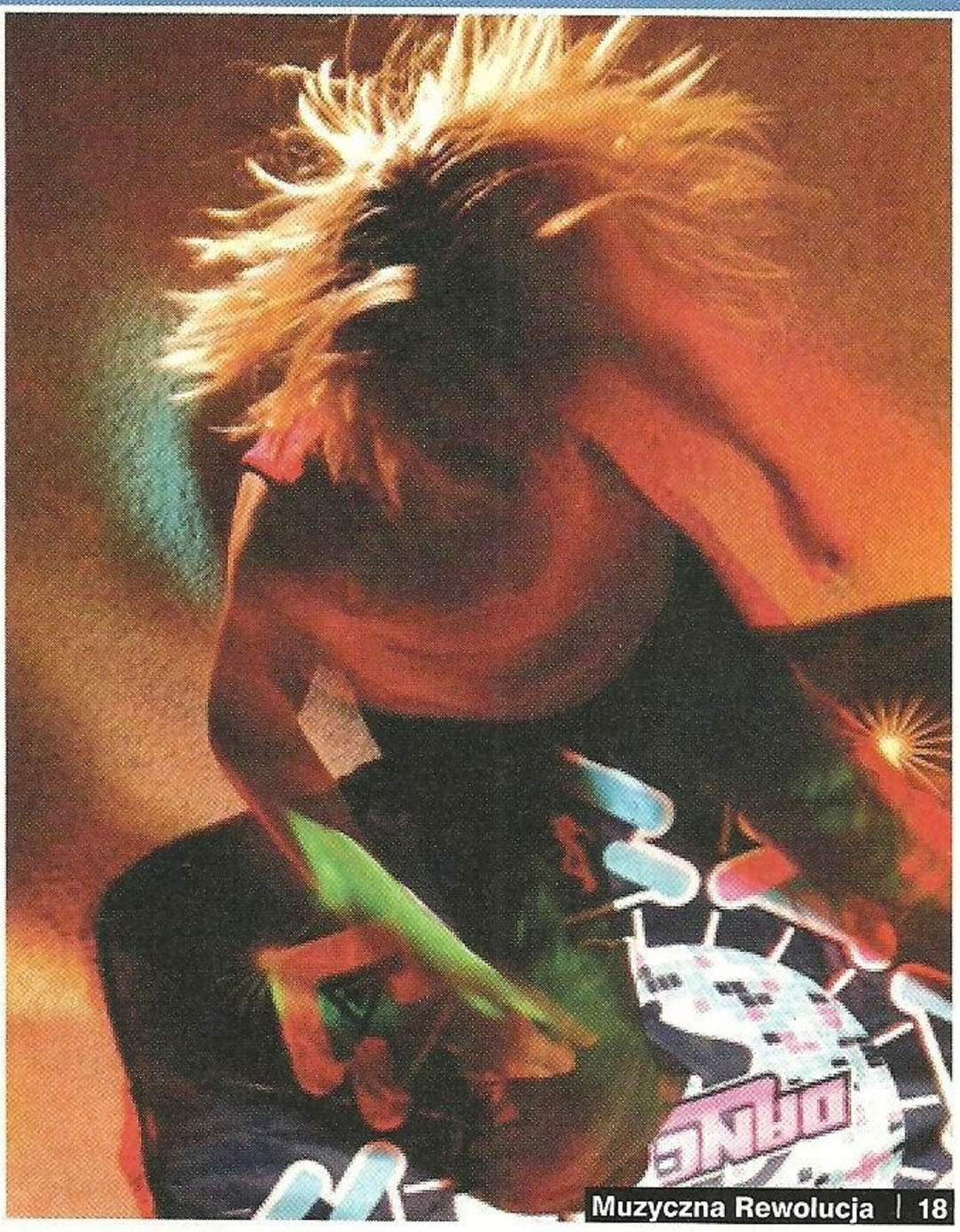
Do przeczytania za miesiąc.

Gulash

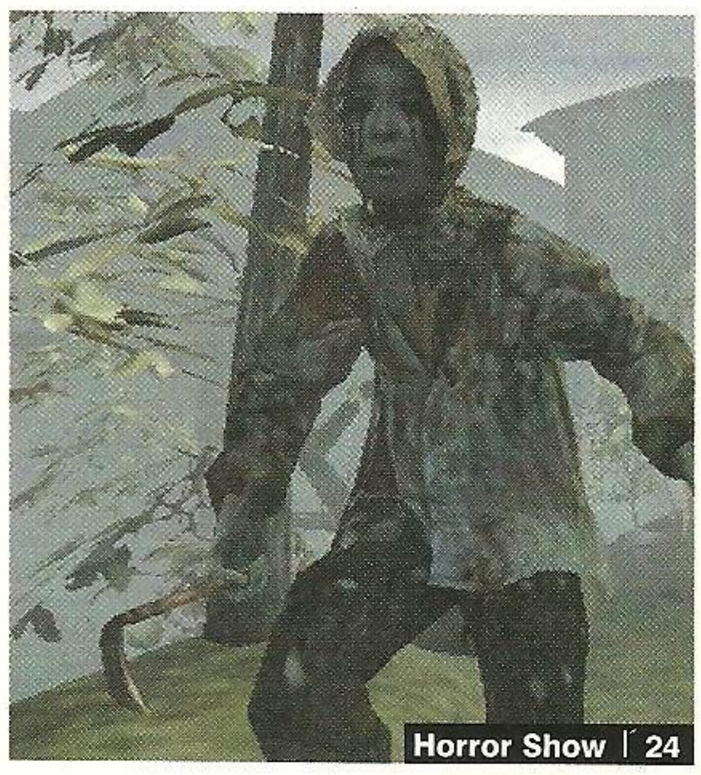
Robocza muza: Alicia Keys - The Diary of Alicia Keys, Mark Farina - Air Farina, Sum 41 - All Killer No Filler, The Last Samurai OST, Stone Temple Pilots - Thank You

---

Sto buziaków: Asik i Olo - niebawem wakacje :), supporterzy (ya know who you are) - dzięki za dobry stuff. Special thanks to Toyama-san. Your games own.



Muzyczna Rewolucja | 18



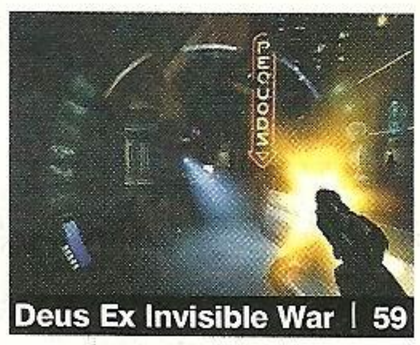
Horror Show | 24

Final Fantasy X-2 | 40

Fallout BOS | 42

Maximo 2 | 34

Smackdown Pain | 38



Deus Ex Invisible War | 59

SPECJAŁ

Publicystyka i raporty na tematy związane z grami video

Muzyczna rewolucja 18
Zapraszamy w podróż od początku tego zdobywającego coraz większą popularność gatunku, aż do obecnych czasów. W tym roku gry muzyczne staną się wielkie... Testujemy Karaoke Revolution, SingStar i Donkey Konga.

Horror Show 24
Krwawe obrazki nie znikną w tym roku z ekranów naszych telewizorów. Sprawdzamy japońską wersję Resident Evil Outbreak, roboczą wersję Forbidden Siren, recenzujemy Fatal Frame 2 i zapowiadamy Silent Hill 4! Aha. Nie zapominajcie o Grzegorzu...

Final Fantasy X-2 40
Wszystko o najnowszej pozycji Squaresoftu. Hit czy gniot?

NEWSY

Co na horyzoncie i poza nim

BloodRayne 2 08
Rayne wraca w wampirzej chwale.

Star Wars Battlefront..... 14
Gwiezdne Wojny w multiplayerowej sieczce!

Darkwatch 14
Kowboj-wampir na Dzikim Zachodzie.

RECENZJE

Testujemy najnowsze gry

Alarm for Cobra 11 52
Arc: Twilight of the Spirits 57
Arx Fatalis 53
Asterix & Obelix XXL..... 51
Cabela's Dangerous Hunt 51
Crouching Tiger, Hidden Dragon 55
Corvette 52
Culdcept 58
Deus Ex Invisible War 59
ESPN NHL 47
Fallout: Brotherhood of Steel..... 56
Fatal Frame 2 32
Final Fantasy X-2 40
Gregory Horror Show 31
Kaena 36
Maximo vs Army of Zin 34
Maximum Chase 51
Mario Party 5 37
Mobile Suit Gundam Encounters in Space 54
Monster Rancher 4 48
Sitting Ducks 54
Sonic Heroes 50
Spawn Armageddon 49
Super Farm 54
Virtual On Marz..... 52
WWE Smackdown Bring The Pain 38

HELP

Neo Plus na ratunek

Final Fantasy X-2 60
Opis przejścia i zakończeń.

STAŁE

Stałe działy, bez których nie może się obejść

Pocket Warrior..... 66
Max Payne, Simsy i kolejne superprodukcje na GBA oraz liczne nowości i informacje.

Mobile Arena 68
Kolejne wieści z telefonicznego frontu + recenzje nowych gier na N-Gage.

Tipsy & Tricks 69
Cheaty, triki i wspomaganie.

Fight Club 71
Trzy kolejne postacie z Soul Calibura 2 - Nightmare, Mitsurugi i Cervantes!

Neon..... 73
Radosna twórczość czytelników i autorów N+. Testujemy Driving Force Pro i dwie przystawki do GameCube.

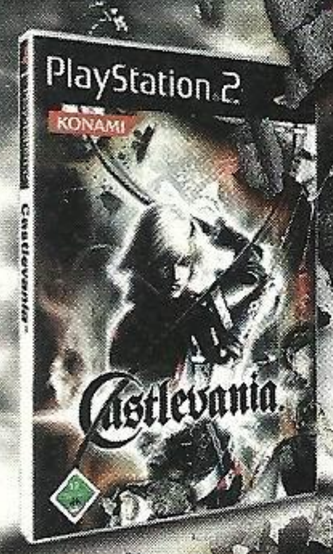
Archiwalia 76
Brakuje jakiegoś numeru? Zamów tutaj, a listonosz niebawem go przyniesie.

FAQ 79
Banan na właściwym miejscu.

Finisher..... 82
Okrągły stół N+ - dyskusja o Manhuncie.

Hotshots 83
Driv3r. A kiedy przestaniecie się śmiać z tego tytułu, weźcie pod uwagę, że to Driver 3.

KONAMI



13.2.'04

Castlevania®

www.konami-europe.com | www.konamistyle-europe.com

PlayStation 2

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

KONAMI® is a registered trademark of Konami Corporation. CASTLEVANIA: ©1986 2004 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo. All Rights Reserved.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

news

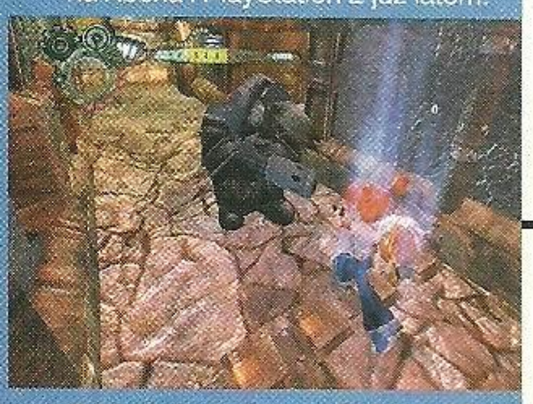
newsflash

■ **Uwe Boll szaleje dalej**
Pamiętacie szalonego reżysera House of the Dead i nadchodzącego Alone in the Dark? Stara się o prawa do sfilmowania kolejnych gier: Fear Effect i Hunter: The Reckoning. Co za koleś, sami powiedzcie...

■ **Electronic Arts też...**
Największy wydawca gier na świecie zostanie wydawcą dwóch gier, na które ostrzymy sobie pazurki. A są nimi TimeSplitters 3 oraz Burnout 3. Na razie wiadomo tylko tyle, że powstają – Burnout ma ukazać się w tym roku, a TimeSplitters w 2005.

■ **WRC4 - NIE hardcore'owcom!**
Evolution Studios zapowiedziało, że trwają prace nad WRC4.
A ponieważ WRC3 sprzedaje się znakomicie, szef zespołu zapowiada, że gra nie będzie więcej zbliżać się w stronę hardcore'owego symulatora, a raczej dostępnej dla wszystkich zabawy.

■ **Malice i Powerdome**
Gra-widmo Malice powraca! Brytyjski developer Argonaut Software poinformował, że wyda ją ZeniMax Publishing, czyli właściciel między innymi Bethesda Softworks (Morrowind). Wspomniana firma wyda również ciekawie zapowiadające się wyścigi skuterów Powerdome. Obie gry pojawią się na Xboxa i PlayStation 2 już latem.



■ **Live! dopasione o fightery 2D**
Niebawem w Japonii ukażą się na Xboxa dwa mordobicia 2D wzbogacone o możliwość walki przez internet. Będą to SNK vs Capcom Chaos, czyli najnowsza propozycja z serii crossoverów obu firm, oraz Guilty Gear XX# Reloaded. Bardzo możliwe, że właśnie to przyciągnie Japończyków do maszyny Microsoftu - tradycyjnie, w Japonii Xbox sprzedaje się słabo. Krążą też plotki o nowej, mniejszej wersji Xboxa przygotowywanej specjalnie na Japonię - okazuje się, że jednym z czynników, które Japończycy biorą pod uwagę nie kupując Xboxa jest jego rozmiar.

Nintendo DS

Nowa konsola japońskiego giganta wkracza do gry!

Po kilku miesiącach podgrzewania atmosfery wokół „projektu, który wstrząśnie światem elektronicznej rozrywki", Nintendo wyciągnęło wreszcie ukrytą w rękawie kartę i zapowiedziało, że na E3 pokaże w akcji swój nowy produkt. Nintendo DS... To DS jest skrótem prawdopodobnie od Dual-Screen, bo japoński gigant pragnie dać nam coś „niemal" zupełnie nowego – konsolkę przenośną z dwoma (tak, dwoma) wyświetlaczami. Na razie jednak Ninny tylko to powiedziało, bo żaden wstępny projekt duokieszonsolki nie został pokazany, a i informacje na temat specyfikacji są bardzo skąpe. Wiadomo bowiem tylko tyle, że Nintendo DS wyposażone będzie w dwa ekraniki LCD o przekątnej 3 cale każdy (ok. 7,5 cm, prawdopodobnie ułożone jeden nad drugim), czyli tyle samo, co te w GameBoyu Advance. Do obsługi urządzenia posłużą dwa procesory – pierwszym będzie Arm9, a drugim Arm7. Nośnikiem danych będzie pamięć wielokrotnego zapisu o pojemności do 1GB. I tyle, nic więcej Nintendo nie powiedziało na temat specyfikacji swojego nowego sprzętu. Wszystko ma się wyjaśnić na E3 gdzie zostanie pokazana działająca wersja wraz z grami. Na temat gier to w ogóle nic nie wiadomo – żadnych tytułów, żadnych wydawców, nic.
Za to trochę więcej wiemy, o tym jak widzą użyteczność tego sprzętu oficjele z Big N. Wyglądać ma to mniej więcej tak: gdy gramy sobie na przykład w RPG, to na pierwszym, tym ważniejszym teoretycznie ekraniku ma być widoczna nasza postać i całe otoczenie, a na drugim można będzie obejrzeć sobie mapę, albo jakieś inne menu. W piłce nożnej będzie można na jednym ekraniku oglądać akcję w ujęciu panoramicznym, a na drugim zbliżenie na „kiwającego się" piłkarza. Ze swej strony chcemy jeszcze zaproponować stosowanie drugiego ekraniku jako lusterka wstecznego w wyścigach oraz widoku z zoomu lunety we wszelkiego rodzaju strzelankach, a być może także jako... Hmmm.... może przyda się do oglądania dwóch Pokemonów naraz w jakiejś tam kolejnej edycji Pokemonów. Tak, to ostatnie jest dość prawdopodobne.
W każdym razie Nintendo uważa, że DS będzie naprawdę niesamowitym przełomem w dziedzinie konsol przenośnych, jakby zapomnieli, że już wieki temu oni sami wypuścili podobną maszynkę o nazwie Game & Watch, a był też przecież Virtual Boy, który, choć całkiem fajny, kariery oczywiście nie zrobił. Ameryki z NDS raczej nie odkryli, a większość specjalistów od rynku gier wideo podchodzi do tego projektu co najmniej z niedowierzaniem. Podobno jeden z nich na początku myślał nawet, że to jakiś żart. Reakcje są w każdym razie bardzo wyważone i zazwyczaj nie słychać w nich entuzjazmu, a raczej ironię i popukiwanie się w czoło.
Jeśli chodzi o nas... nie wiemy jeszcze jak się do tego odnieść.

■ To oczywiście nie jest Nintendo DS, a tak zwany Game&Watch z grą Donkey Kong II wyprodukowany przez Nintendo w 1982 roku. Również miał dwa ekrany... Spodziewamy się czegoś w ten deseń. Na E3 zapowiada się piękny pojedynek nowych handheldów - PSP kontra NDS. Oj, będzie ostro!

Czy to desperacka próba zaistnienia na rynku, który powoli zaczyna wymykać się Ninny z rąk za sprawą Sony i Microsoftu, czy też może będzie to popis wizjonerstwa Nintendo i NDS okaże się być naprawdę niesamowitą maszynką? Trudno powiedzieć, ale samo Nintendo jest bardzo wstrzemięźliwe. Nintendo DS ma być urządzeniem „kompletnie innym" od GameCube'a, GameBoya Advance, a także reszty obecnie istniejących platform. Na dokładkę prezes Nintendo, pan Satoru Iwata zastrzega, że Nintendo DS nie jest żadnym następcą GameCube'a oraz GameBoya Advance (bo nad nimi trwają osobne prace), a także wyraża opinię, że firma będzie bardzo zadowolona, jeżeli dziesięć procent ich klientów kupi nowe urządzenie. I nawet jeżeli nie wiadomo od czego liczyć te 10 procent – czy od ilości posiadaczy GCN, czy też od ludzi, którzy kupili GBA, to i tak wychodzi na to, że Nintendo nie liczy na wielką sprzedaż swojego nowego sprzętu. A to oznacza, że będzie to raczej niszowa zabawka.
Tu nasuwa się pytanie – po co w takim razie Nintendo wypuszcza tę konsolę? Może po to by jakoś obrzydzić życie Sony, bo dziwnym trafem premiera Nintendo DS zbiega się z terminem debiutu PSP w świecie elektronicznej rozrywki.
Po E3 będziemy zapewne mądrzejsi – to jeszcze tylko kilka miesięcy.
W końcu zawsze chodzi o gry.

...I po świętach

Kolejne święta upłynęły pod znakiem sprzedaży konsol

Konsole i gry dobrze się sprzedają? Niesamowite...
Według najnowszych danych konsole PlayStation i PlayStation 2 mają aż 74. procentowy udział w rynku na obszarze PAL (czyli Europa i Australia i Oceania). W roku 2003 w Europie nastąpił 10. procentowy wzrost sprzedaży PlayStation 2 w porównaniu do roku poprzedniego, a sprzedaż gier wzrosła o 24 procent w czym duży udział miał EyeToy: Play, którego „zeszło" już blisko 2,5 miliona egzemplarzy. Jednocześnie Sony pochwaliło się, że z fabryk wyjechało już 70 000 000 PeeSdwójek, z czego większość trafiła do USA (prawie 30 milionów), na terytoria objęte regionem PAL prawie 25 milionów, a do Japonii nieco ponad 16 milionów tych konsol.
W Europie PlayStation 2 niedomaga tylko w jednym aspekcie – gry online. W USA gra już ponoć prawie 2,4 miliona ludzi (ponad jedna dziesiąta użytkowników PS2 na tamtym rynku), a w Europie jest zaledwie 100 000 graczy w sieci. Najwyraźniej Europejczycy wolą bardziej tradycyjne sposoby grania. Choć idziemy o zakład, że jak Konami wsadzi wreszcie do PES'a zabawę online, ta liczba znacznie wzrośnie.
Jednak Nintendo też sobie nieźle radzi, choć oczywiście z Sony równać się specjalnie nie może. Z ostatnich danych udostępnionych przez Nintendo wynika, że w Europie zanotowano aż 88. procentowy wzrost sprzedaży konsol GameCube w okresie świątecznym, oczywiście w porównaniu do analogicznego okresu zeszłego roku. Tym samym w Europie znalazło się już około trzech milionów GameCube'ów. Na świecie też GaCkowi idzie świetnie – obliczony według tych samych kryteriów wzrost sprzedaży wyniósł 70 procent, a liczba posiadaczy zbliża się do dziesięciu milionów. Sprzedaż gier podczas świątecznej gorączki w Europie także wzrosła – o 45 procent w porównaniu do 2002 roku. Ciekawe, że przy braku piractwa na GCN gry sprzedają się gorzej niż konsole – czyżby ludzie kupowali je z powodu wyglądu? Hehe. W każdym razie Nintendo nadrabia powoli dystans do Xboxa - dwudziestego trzeciego stycznia Microsoft ogłosił, że światowa sprzedaż Xboxa osiągnęła pułap 13,7 miliona konsol, a tym samym wszystko jest na dobrej drodze, by osiągnąć zakładane 14-16 milionów do końca roku fiskalnego 2003 (czyli do marca 2004). Liczba posiadaczy Live! wynosi już 750 tysięcy, a według szacunków do czerwca ma być ich milion. Nie dziwne zatem, że pojawiły się plotki o umowie między Microsoftem a Electronic Arts, na mocy której EA przestanie ignorować Live! i wszystkie nowe gry na Xboxa będą wykorzystywać możliwości sieciowe konsoli.

newsflash

■ **Nie będzie Dead or Alive Online...**
Będzie za to Dead or Alive Ultimate, bo jak twierdzi Tecmo: „projekt DOA Online rozrósł się tak bardzo, że tytuł Online nie oddaje tego, czego doświadczą gracze podczas zabawy. Ultimate bardziej pasuje do naszej nowej gry". Dead or Alive Ultimate pojawi się na Xboksie już w marcu.

■ **Feel the Bang!**
Jeden z najbardziej popularnych wrestlerów nieistniejącej już federacji WCW, Diamond Dallas Page (w skrócie DDP) podpisał właśnie kontrakt z Acclaim i pojawi się w najnowszej części gry Legends of Wrestling, zatytułowanej SHOWDOWN: Legends of Wrestling. Gra ukaże się w kwietniu na wszystkich „dużych" konsolach.

■ **Square Enix zapowiada...**
Że na tegorocznym E3 pokażą i zapowiedzą więcej gier niż kiedykolwiek przedtem, a gracze od ich stanowiska odejdą bardzo szczęśliwi. Ciekawe w takim razie, jakie tytuły oprócz Final Fantasy XII i Kingdom Hearts 2 mają zamiar pokazać... Napięcie rośnie. A Drakengard na PS2 ukaże się w USA już w marcu. Czy Sony lub Electronic Arts zdecydują się zaprosić tę pozycję do Europy?

■ **USB Headset znowu potrzebny**
Sony zapowiedziało, że ich MMORPG zatytułowany Everquest: Champios of Norrath będzie wykorzystywał możliwości USB Headsetu, co pozwoli graczom porozumiewać się pomiędzy sobą w trakcie gry poprzez czat głosowy. Dobra rzecz.

■ **WWX: Rumble Rose**
Dla wszystkich tych, którym za mało jest dziewczyn w najnowszym WWE: Smackdown! Konami ma ciekawą propozycję – wrestling kobiet. WWX: Rumble Rose ukaże się jeszcze w tym roku na PlayStation 2. Gra powstaje przy udziale developerów z Yuke's Entertainment, którzy są odpowiedzialni za większość gier wrestlingowych, jakie ukazują się na rynku – seria WWE: Smackdown! na PS one i PS2 oraz seria WWE: Wrestlemania na GCN, a także całą masę japońskich wrestlingów z serii Toukon Retsuden na różnych konsolach. Będzie dobra gra... I seksowna mamy nadzieję.

■ **Kolejne Wormsy**
Mimo, że Worms 3D dopiero się ukazało, Team 17 pracuje już nad kontynuacją swojej superserii. Roboczy tytuł to Worms Forts, ewentualnie Worms Forts Wars.

■ **Outrun multiplatformowy**
Sega wstępnie zapowiedziała konwersje Outruna 2 z automatów na Xboxa i PlayStation 2. Pierwszy temin wydania gry to sierpień tego roku. Cieszymy się - podobno ten arcade'owy racer jest konkretny.

MGS: Twin Snakes

Do odświeżonej wersji oryginalnego Metal Gear Solid z PS one dawno nic nie wspominaliśmy, a przecież premiera tej gry na GameCube'a jest tuż, tuż. Na Konami Gamers Day developerzy Silicon Knights pokazali niemal ukończoną wersję gry. Dla uwidocznienia różnicy pomiędzy „starym" a „nowym" pokazali te same pomieszczenia w starej i nowej wersji... Różnica jest przeogromna! To niemal zupełnie różne pozycje i dla każdego fana stareńkiego MGS'a przejście jej w odświeżonej edycji będzie obowiązkiem. Tym bardziej, że programiści obiecują wiele usprawnień oraz poukrywanych w różnych miejscach bonusów i ciekawostek.
W nowych szatach stary król prezentuje się dokładnie tak samo, jak Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty z PS2, a może nawet lepiej. Świetne tekstury, płynna animacja i rewelacyjne modele postaci, a do tego dochodzą jeszcze efekty pogodowe, jak choćby padający śnieg podczas pierwszego spotkania z Revolver Ocelotem... I ten śnieg wygląda prześlicznie – każdy płatek zdaje się żyć własnym życiem, podlatuje i opada w zawirowaniach wiatru, osiada na ubraniu Snake'a. Cudeńko po prostu. Jednak sama grafika to za mało. Są też zmiany w samej istocie gry, choć oczywiście fabuła pozostanie nietknięta. I bardzo dobrze, bo była świetna... A przynajmniej taką ją pamiętamy. Jako że Twin Snakes opiera się na tej samej dokładnie podstawie, co MGS2, identyczny będzie zestaw ruchów naszego nieogolonego Węża. Wszystkie te sztuczki ze zwisaniem z barierek, wystawianiem głowy zza winkla, turlaniem się czy precyzyjnym strzelaniem znajdą się w wachlarzu jego ruchów. Co oczywiście zmusiło developerów do pewnych zmian w wystroju poziomów tak, żeby Snake mógł te swoje nowe/stare sztuczki wykorzystać. I mamy nadzieję, że będzie to robił nie tylko od święta. Kolejne zmiany zajdą w Sztucznej Inteligencji przeciwników. Oczywiście na lepsze, i to lepsze nawet niż w MGS2 – strażnicy mają być bardziej uważni i lepiej zorganizowani. Będą dokładniej sprawdzać podejrzane odgłosy i sprawniej reagować w przypadku zauważenia intruza lub ciała strażnika, czy też zniknięcia jakiegoś patrolu. Oprócz tego będą dłużej pozostawać w trybie alarmu, a także lepiej przeczesywać teren w poszukiwaniu natręta i to nie tylko w pomieszczeniach, ale także poza nimi, czego na przykład w Sons of Liberty nie potrafili!
Twin Snakes to dla graczy kochających Snake'a okazja do przypomnienia sobie jego przygód, a dla tych, co nigdy w MGS'a nie grali szansa na sprawdzenie w akcji prekursora obecnych gier skradankowych. Kultowego prekursora.

■ Developer: Silicon Knights
■ Wydawca: Konami
■ Platforma: GameCube
■ Termin: wiosna 2004

Drakengard

Nie ma chyba wątpliwości co do tego, że Drakengard brzmi lepiej niż Drag-on Dragoon. Szczególnie dla graczy, którzy nie urodzili się na jednej z wielu japońskich wysp i wysepek.
Square Enix słusznie więc postąpiło zmieniając tytuł wydanej już w Japonii gry przed jej premierą za oceanem. Dla tych, którzy nie czytali poprzednich informacji na temat tego tytułu słów kilka przypomnienia. Drakengard będzie popularną, ostatnio hybrydą RPG z grą akcji. Według Square Enix ta mieszanka wciągnie graczy bez reszty, zaś zabawa ma być na tyle rozbudowana i głęboka, a system walki na tyle zaawansowany, że nawet najbardziej wymagający gracze się nią nie znudzą. Square rzadko pod tym względem zawodzi, więc z dużą dozą prawdopodobieństwa można założyć, że Drakengard będzie grą przynajmniej bardzo dobrą. A może nawet świetną.
Drakengard przypomina kilka gier, a to pewna rzadkość – zazwyczaj kopiuje się przecież jeden tylko pomysł i doprawia jakimiś bzdetami. Jednak Square Enix postanowiło nie tyle skopiować, co raczej zmiksować ze sobą klimat i patenty z trzech bardzo znanych gier.
Jak łatwo się domyślić fabuła oraz elementy erpega zostały zainspirowane serią Final Fantasy, więc możemy się spodziewać dobrej i wciągającej historii, a także rozbudowanego systemu rozwoju postaci (choć oczywiście bezpośrednich powiązań z FF nie będzie). No i nieliniowości oczywiście, bo jak zapowiadają twórcy, Drakengard będzie miał kilka zakończeń, do których dotarcie będzie uwarunkowane wyborami dokonanymi przez gracza.

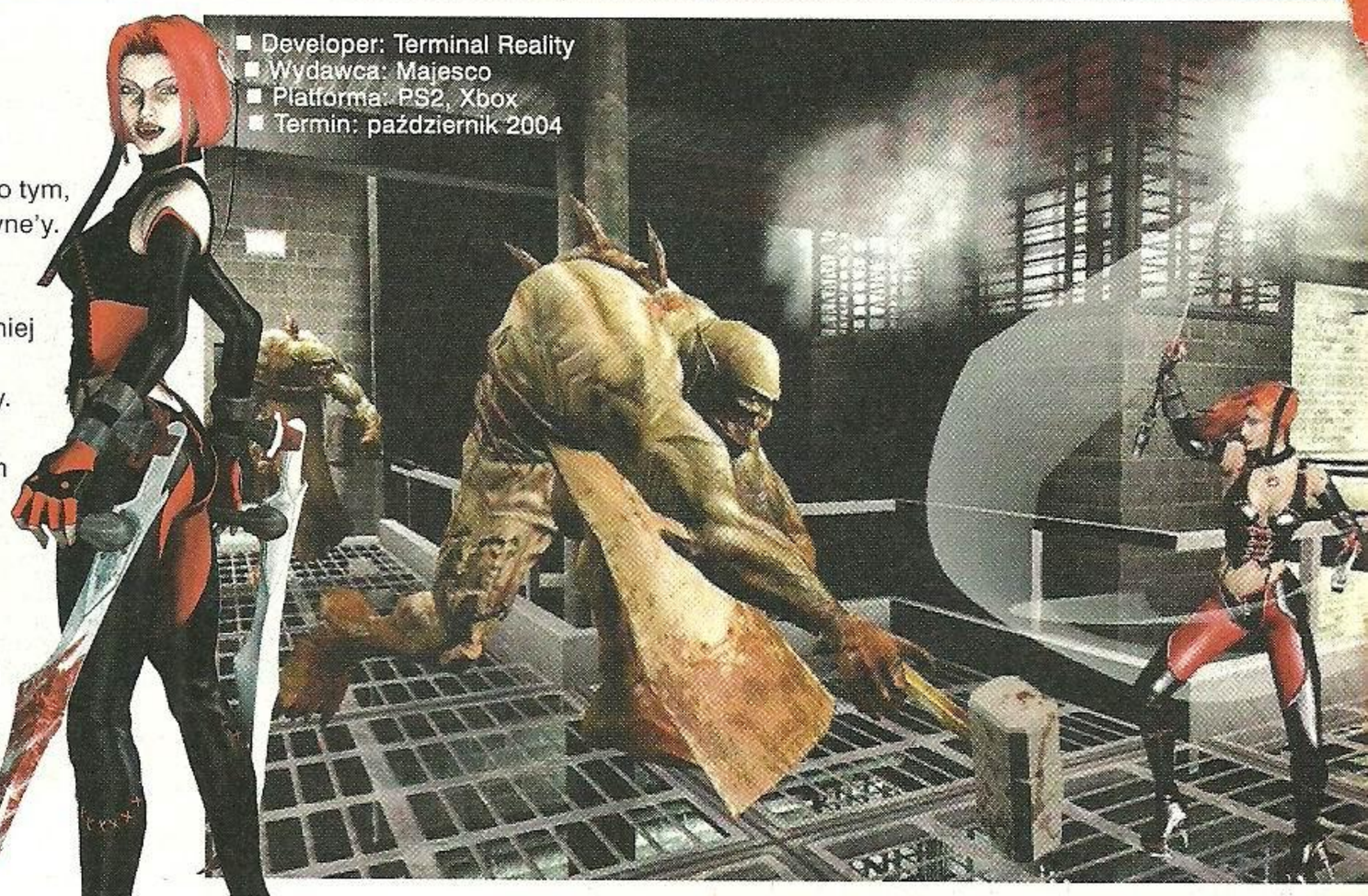
■ Developer: Enix
■ Wydawca: Square Enix
■ Platforma: PlayStation 2
■ Termin: wiosna/lato 2004

Z Panzer Dragoon Orta wzięto smoki, a co za tym idzie także walki powietrzne z udziałem tych wielkich bestii. Choć trzeba od razu zaznaczyć, że w Drakengard smok jest bardziej „europejski" niż w grze Segi. Zaś Dynasty Warriors wreszcie to podstawa do walk na stałym podłożu z wieloma przeciwnikami jednocześnie. Jednak walki w powietrzu i na lądzie nie będą od siebie zbyt mocno rozdzielone i nie raz nadarzy się okazja podgrzać ognistym tchnieniem atmosferę wokół uciekających w popłochu przeciwników. Czysta przyjemność, nieprawdaż?
Grafika zapowiada się w miarę przyzwoicie, a miejscami ślicznie. Jednak nie wszędzie – podczas bitew na ziemi całą okolicę otula mgła maskująca niedomagania silnika gry. Jakoś to przebolejemy, bo z kolei w locie Drakengard wygląda ładniutko.
Ach! Niemal zapomnieliśmy napisać coś więcej o fabule Drakengard. Wprawdzie naszym skromnym zdaniem jej zręby nie są najwyższych lotów, ale to przecież Square! Idzie to tak: młody wojownik Caim walczy z potężnym imperium, aby odzyskać porwaną siostrę (czyli standard). Ale jak to mówi stare przysłowie „i Herkules dupa, kiedy wrogów kupa", więc Caim znajduje sobie pomocnika w osobie smoka. A żeby było ciekawiej dzieli z nim duszę (zupełnie jak w filmie „Ostatni Smok"). A dalej pewnie wszystko się nieźle pokręci.

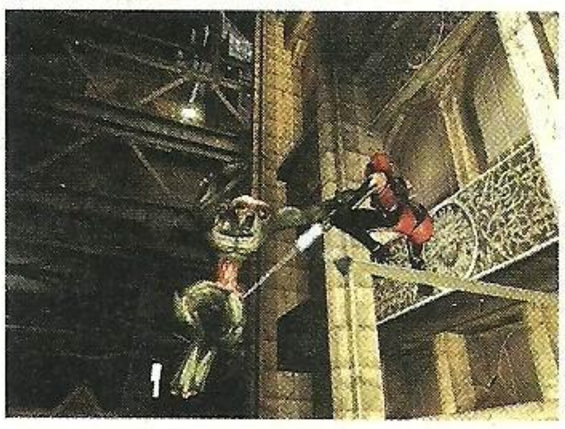
■ Trailer BloodRayne 2 znajdziecie pod adresem **http://www.bloodrayne2.com** wcześniej rejestrując się.

BloodRayne 2

■ Developer: Terminal Reality
■ Wydawca: Majesco
■ Platforma: PS2, Xbox
■ Termin: październik 2004



Każdy miłośnik wampirzych klimatów z radością powita informację o tym, że Majesco rozpoczęło prace nad sequelem przygód Krwawej Rayne'y. Okazały się one na tyle popularne, że Majesco sprzedało prawa do nakręcenia filmowej adaptacji przygód BloodRayne. Budżet tej produkcji sięgnie 30. milionów dolarów, czyli będzie większy niż w przypadku ostatniej wampirzej produkcji Hollywoodu - „Underworld". Premiera filmu dopiero w przyszłym roku, więc szybciej zagramy w drugą część gry. I do niej wróćmy. Możemy się spodziewać podobnie radosnej jatki i obowiązkowo wysysania krwi – bo jak być może pamiętacie, nasza urocza bohaterka jest dhampirem - krzyżówką wampira i człowieka, ale w przeciwieństwie do takiego choćby Blade'a musi (i lubi) żywić się krwią. Oprócz tego nasza heroina ma wszystkie najważniejsze cechy wampirzego gatunku – potworną siłę i nieludzką szybkość oraz oczywiście nie przepada za słonkiem.
W pierwszej części akcja umieszczona była w latach 30. XX wieku, a BloodRayne wraz z towarzyszami z Brimstone Society walczyła z nazistami oraz swoim wampirzym ojcem Kaganem. W sequelu akcja przeniesie się o sześćdziesiąt lat w przód, do czasów niemal nam współczesnych. W ciągu tych kilkudziesięciu lat BloodRayne walczyła z licznymi potomkami swego ojczulka, ale nie udało jej się znaleźć i zabić wszystkich. Jej przemiłe rodzeństwo założyło nawet kult Kagana i szykuje się do przejęcia władzy nad światem, w którym ludziom przypadnie oczywiście rola pożywienia.
Developerzy zapowiadają, że część druga będzie znacznie większa niż pierwowzór. Nie wiadomo jednak o ile. Grafika ma ulec poprawie, bo silnik pierwszej części (Infernal Engine) został usprawniony – ma obsługiwać liczone w czasie rzeczywistym cienie oraz efekty dynamicznego oświetlenia. Do tego dojdą innowacje w samej rozgrywce. BloodRayne będzie się huśtać na rurkach zarówno w pionie jak i poziomie, a także atakować w trakcie tych ewolucji. Na przykład kopnięciami, ale także z broni palnej i oczywiście swymi ulubionymi monstrualnymi ostrzami, przy których nożyce Edwarda wyglądają po prostu biednie. Kolejnym dodatkiem do umiejętności naszej dhampirzycy jest ślizganie się po poręczach w stylu filmowego Legolasa z Władcy Pierścieni. Oczywiście podczas takich kaskaderskich wyczynów również możliwe będą rozmaite ataki. Walka wręcz również ma być ulepszona (więcej combosów - twórcy zapowiadają trzydzieści), a także rozbudowana o ataki kończące w klimatach fatality z Mortala. No i pozostaje nam jeszcze animacja, która ma być bardziej płynna i mniej sztywna niż poprzednio, ponieważ została wymodelowana przy pomocy technik motion-capture. Powrócą też specjalne zdolności Krwawej Rayne'y takie jak zwolnienie czasu, Blood Rage i tak dalej. No i dojdą też nowe, a część z ze starych umiejętności zostanie ulepszona.
Jedno jest pewne - będzie krwawo.

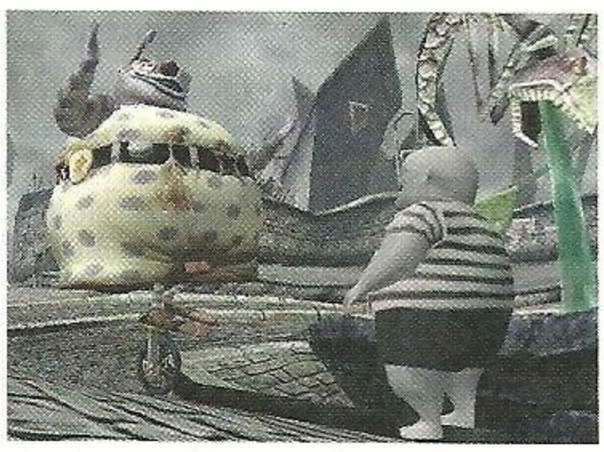


Tim Burton's Nightmare Before Christmas

Pamiętacie „Miasteczko Halloween", surrealistyczny film animowany Tima Burtona (reżyser między innymi „Soku z Żuka", „Edwarda Nożycorękiego" i „Jeźdźca bez Głowy")? W tej niezwykłej bajce kościsty MC Jack Skellington przypadkiem trafia ze świata strachów do normalnego ludzkiego miasteczka i postanawia pokazać ludziom jak powinno obchodzić się święta...

■ Developer: Capcom / Buena Vista
■ Wydawca: Capcom
■ Platforma: PS2
■ Termin: wiosna/lato 2004

To było jednak dawno, bo aż dziesięć lat temu. Nie piszemy o Nightmare Before Christmas przypadkowo – Capcom przygotowuje część drugą tej bajki. Ale tym razem wszystko rozegra się na naszych ukochanych konsolach, bo efekty, które niegdyś mogliśmy oglądać tylko w kinie teraz leżą w ich zasięgu.
Nightmare Before Christmas w wersji konsolowej będzie sequelem przygód Jacka Skellingtona – to, w czym weźmiemy udział rozegra się dokładnie w rok po wydarzeniach, które obserwowaliśmy w filmie. I będzie równie wykręcone, a może nawet bardziej – reżyserem artystycznym projektu jest bowiem osoba, która zajmowała się projektami postaci i otoczenia w filmie: Deane Taylor. A to gwarantuje, że będzie świetnie. I na screenach możecie zaobserwować pierwsze tego efekty



Jak można się było spodziewać Nightmare Before Christmas będzie przygodówką akcji, a nasz podopieczny dostanie do rąk broń o niezwykłej nazwie Rubber Soul (Gumowa Dusza, hehe) i trochę mniej niezwykłych właściwościach – może służyć jako bicz do okładania wykręconych na maksa przeciwników, a także jako lasso, na które złapiemy potworasy, a potem sobie nimi pomachamy... Ups... ściana.
Gra będzie nacechowana charakterystycznym, czarnym, nierzeczywistym humorem znanym z produkcji Tima Burtona, a developerzy zapowiadają, że znajdziemy tu wiele niespodzianek i czeka nas masa zabawy. Radzimy Capcomowi się tego trzymać... Bo jak schrzanią grę na podstawie jednego z ulubionych filmów Gulasha, to w N+ nawet o następnym Viewtiful Joe nie pojawi się nic dobrego... Hehe.

Najlepiej sprzedające się gry w Japonii w 2003 roku

Yuna i jej dwie koleżanki rządzą. Winning Eleven 7 oraz Mario Kart również nieźle sobie poradziły. Niska sprzedaż nowego Residenta i Front Mission to wynik ich późnych, przedświątecznych premier. Szkoda, że najwyraźniej Japończyków nie jara Soul Calibur II.

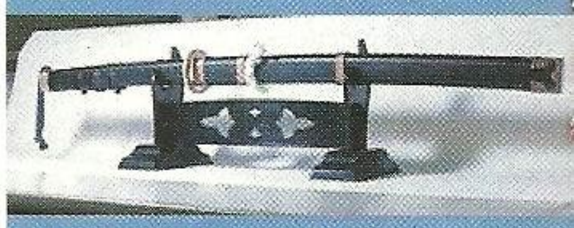
1.	Final Fantasy X-2	PS2	1 941 727
2.	Pokemon Ruby/Sapphire	GBA	1 704 458
3.	Dynasty Warriors 3	PS2	1 178 455
4.	Winning Eleven 7	PS2	1 085 082
5.	Everybody's Golf 4	PS2	875 252
6.	Dragon Quest Monsters	GBA	593 458
7.	Gundam: Megurial Sora	PS2	577 972
8.	Mario Kart Double Dash!!	GCN	567 849
9.	Wario Ware	GBA	556 806
10.	DragonBall Z Budokai	PS2	543 312
...			
18.	Gran Turismo 4 Prologue	PS2	491 181
28.	Final Fantasy CC	GCN	354 991
29.	Biohazard Outbreak	PS2	334 462
47.	Tenchu 3	PS2	250 383
77.	Front Mission 4	PS2	169 606
92.	Soul Calibur 2	PS2	144 938

newsflash

■ **Dual Shock 3**
Zwykle dobrze poinformowane źródła twierdzą, że Dual Shock 3, czyli joypad, który pojawi się wraz z PlayStation 3 będzie bezprzewodowy, a także zostanie wyposażony w spust (trigger) umieszczony po prawej stronie, tuż przy palcu wskazującym.

■ **PSX jak ciepłe bułeczki**
Mimo zarzucenia kilku funkcji, Sony wyprzedało całą pierwszą dostawę PSXa w Japonii. Od trzynastego grudnia sprzedano 100 tysięcy hybryd, co według Sony daje jakieś 35 procent udziału na japońskim rynku nagrywarek DVD.

■ **Miecz do Onimushy 3?**
Mistrzowie produkcji przedziwnych gadżetów z firmy Hori opracowali... samurajski miecz do Onimusha 3. Po wyjęciu miecza graczom ukaże się... kontroler. Hm. Kosztuje około 200 dolarów. Będzie też specjalna karta pamięci z wytłoczonym logo gry. Naturalnie odpowiednio tańsza.



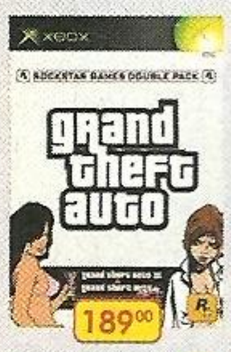
■ **Dreamcast wiecznie żywy**
Jeszcze jedna gra na DC! 25. maja tego roku Sega wyda w Japonii kolejną grę na Dreamcasta. Będzie to konwersja strzelaniny Shikigami No Shiro 2. Gra jest obecna na PS2 w Europie, pod nazwą Mobile Light Force 2.

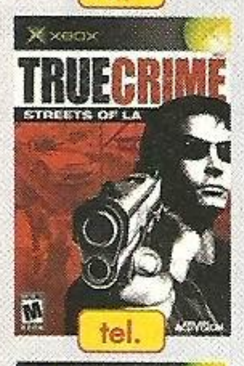
UWAGA!!! REALIZACJA ZAMÓWIEŃ - 24 GODZINY !!!

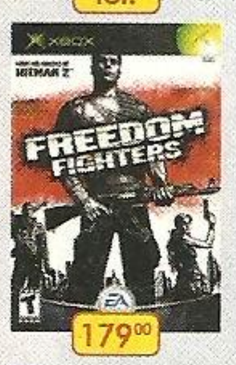
RENOMA
FIRMA WYSYŁKOWA
05-300 Mińsk Mazowiecki
ul. Stanisławowska 1/18
tel. 0-602 32 36 91
czynne codziennie od 9.00 do 19.00
e-mail: renoma@tenbit.pl

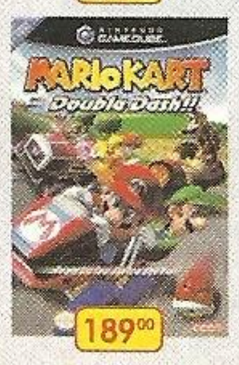
WYPRZEDAŻ

GATEWAY 79,-	PS2
WRC2 79,-	PS2
GRAN TURISMO 3 79,-	PS2
GTA VICE CITY +GTA 3 179,-	PS2
COLIN 3 119,-	PS2
SPLINTER CELL 119,-	XBOX
TOMB RAIDER 129,-	PS2
PRO EVOLUTION SOCCER 2 129,-	PS2
GTA VICE CITY 179,-	PS2
HULK 179,-	PS2, XBOX, G-CUBE
SOUL CALIBUR 179,-	PS2
DEVIL MAY CRY 2 189,-	PS2







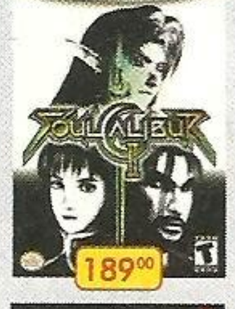


X-BOX

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA X-BOX	949,- od	599,-
KARTA PAMIĘCI ORG.	149,-	
PILOT DVD	149,-	
007	199,-	139,-
AGRESIVE IN LINE	199,-	139,-
AMPED	199,-	129,-
BLADE 2	199,-	129,-
BLOOD WAKE	199,-	129,-
CHASSE	199,-	139,-
CIRCUS MAXIMUS	199,-	139,-
COLIN 3	159,-	119,-
COLIN 4	189,-	149,-
CRAZY TAXI 3	199,-	149,-
DARK ANGEL	199,-	149,-
DARK SUMMIT	199,-	129,-
DEAD OR ALIVE 3	199,-	129,-
DEAD OR ALIVE VOLLEYBALL	199,-	149,-
DEAD TO RIGHTS	199,-	149,-
DESERT STORM	189,-	149,-
DESERT STORM 2	189,-	149,-
ENCLAWE	199,-	129,-
FIFA 2004	189,-	149,-
FREEDOM FIGHTERS	189,-	149,-
FUZION FRENZY	199,-	109,-
GUNVALKYRIE	199,-	109,-
HALO	199,-	119,-
HITMAN 2	199,-	129,-
INDIANA JONES	199,-	149,-
ISS 2	199,-	139,-
JET SET RADIO	199,-	129,-
KELLY SLATER'S PRO SURFER	199,-	139,-
LARGO WINCH	199,-	129,-
MATRIX	199,-	159,-
MAX PAYNE	199,-	129,-
METAL GEAR SOLID 2	199,-	139,-
MIKE TYSON BOXING	199,-	129,-
MORTAL KOMBAT	199,-	149,-
MORWIND	199,-	139,-
NBA 2003	199,-	149,-
NBA 2K3	199,-	149,-
NBA STREET 2	199,-	159,-
NHL 2003	199,-	149,-
NHL 2K3	199,-	149,-
ONIMUSHA	199,-	119,-
OTOGI	199,-	159,-
PANZER DRAGON ORTA	199,-	149,-
PRISONER OF WAR	199,-	129,-
PROJECT GOTHAM	199,-	129,-
RALLY SPORT CHALL.	199,-	109,-
RACING EVOLUZIONE	199,-	139,-
SEGA GT 2	199,-	129,-
SHENMUE 2	199,-	149,-
SILENT HILL	199,-	139,-
SOUL CALIBUR	189,-	149,-
SPLINTER CELL	119,-	99,-
SSX 3	189,-	149,-
STAR WARS OLD REPUBLIC	189,-	149,-
TAO FENG	199,-	159,-
THE HOUSE OF THE DEAD	199,-	119,-
THE SIMPSONS	199,-	129,-
TIMESPLITTERS 2	199,-	139,-
TONY 3	199,-	119,-
TUROK	199,-	129,-
V-RALLY 3	199,-	139,-
INNE	tel.	tel.

G-CUBE

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA G-CUBE	799,- od	499,-
KARTA PAMIĘCI ORG.	79,-	
PAD	139,-	
007	199,-	149,-
BATMAN	199,-	119,-
BLOODY ROAR	199,-	149,-
CRAZY TAXI	199,-	149,-
DRIVEN	199,-	119,-
ETERNAL DARKNES	199,-	149,-
EXTREM G3	199,-	149,-
F1 2002	199,-	119,-
FIFA 2002	199,-	149,-
ISS 2	199,-	149,-
LUIGI S MANSION	199,-	119,-
MARIO	199,-	149,-
MARIO PARTY 4	199,-	149,-
MEDAL OF HONOR	199,-	149,-
METROID	199,-	149,-
MICKY MOUSE	199,-	149,-
MX RIDER	199,-	149,-
NBA CURTSIDE 2002	199,-	149,-
NEED FOR SPEED	199,-	149,-

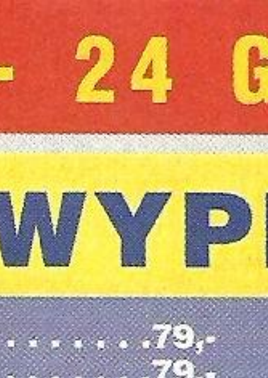


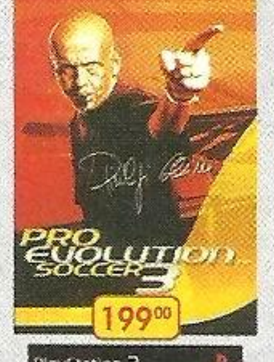
G-CUBE

	NOWE	UŻYW.
NHL 2003	199,-	149,-
PIKMIN	199,-	149,-
RAYMAN 3	199,-	119,-
RED CARD SOCCER	199,-	149,-
RESIDENT EVIL	199,-	149,-
RESIDENT EVIL ZERO	199,-	149,-
SONIC 2	199,-	149,-
SPIDER MAN	199,-	149,-
SPY HUNTER	199,-	149,-
SPYRO	199,-	149,-
SSX TRICKY	199,-	149,-
STAR FOX	199,-	149,-
STAR WARS	199,-	149,-
SUPER MARIO SUNHINE	199,-	149,-
SUPER MONKEY BALL	199,-	149,-
TIME SPLITTERS 2	199,-	149,-
TARZAN	199,-	149,-
TUROK	199,-	149,-
UNIVERSAL STUDIOS	199,-	119,-
WAWE RACER	199,-	119,-
ZELDA	199,-	---
INNE	tel.	tel.

PS 2

	NOWE	UŻYW.
PS2	899,- od	599,-
JOYPAD	149,-	tel.
KARTA PAMIECI SONY	129,-	99,-
KARTA PAMIECI SONY 2 szt	169,-	
PILOT DVD	99,-	tel.
PILOT DVD SONY	tel.	tel.
007 NIGHT FIRE	199,-	149,-
ACE COMBAT	199,-	129,-
AGE OF EMPIRES 2	199,-	149,-
AGRESIVE IN LINE	199,-	129,-
ALONE IN THE DARK 4	199,-	99,-
ARMORED CORE 2	199,-	79,-
AUTO MODELISTA	179,-	99,-
BALDUR'S GATE	199,-	99,-
BLADE 2	199,-	129,-
BLINX	199,-	129,-
BLOODY ROAR 3	199,-	99,-
BOND 007	199,-	89,-
BOUNCER	199,-	89,-
BURNOUT 2	199,-	149,-
CHAOS LEGION	189,-	149,-
CODE VERONICA X	119,-	99,-
COLIN 3	199,-	129,-
COLIN 4	189,-	149,-
COMMANDOS 2	199,-	129,-
CRASH 4	109,-	99,-
DARK CLOUD	199,-	99,-
DEAD OR ALIVE 2	119,-	89,-
DESERT STORM	179,-	139,-
DESERT STORM 2	195,-	149,-
DEVIL MAY CRY	119,-	89,-
DEVIL MAY CRY 2	199,-	159,-
DIE HARD VENDETTA	199,-	149,-
DRAKAN	199,-	119,-
DROPSHIP	199,-	119,-
DYNASTY WARIORS 2	159,-	89,-
DYNASTY WARIORS 4	199,-	149,-
F1 ONE 2001 (SONY)	119,-	89,-
FIFA 2003	79,-	69,-
FIFA 2004	199,-	159,-
FREEDOM FIGHTERS	189,-	149,-
FREEKSTYLE	199,-	149,-
GATEWAY	119,-	89,-
GRAN TURISMO 3	119,-	99,-
GRAN TURISMO CONCEPT	139,-	119,-
GTA 3	109,-	89,-
GTA VICE CITY	119,-	99,-
HALF LIFE	149,-	99,-
HEAD HUNTER	199,-	99,-
HITMAN 2	199,-	149,-
ICO	199,-	99,-
INDIANA JONES	199,-	149,-
JAK AND DEXTER	109,-	99,-
JAK AND DEXTER 2	199,-	149,-
KELLY PRO SURFER	199,-	129,-
KESSEN	109,-	99,-
KESSEN 2	219,-	159,-
KNOCKOUT KINGS 2003	219,-	159,-
LEGION EXCALIBUR	209,-	139,-
LOTR: THE TWO TOWERS	195,-	145,-
MATRIX	195,-	159,-
MAXIMO	109,-	99,-
MEDAL OF HONOR	199,-	149,-
MIDNIGHT CLUB 2	199,-	159,-
MIKE TYSON BOXING	199,-	119,-
METAL GEAR SOLID 2	109,-	89,-





PS 2

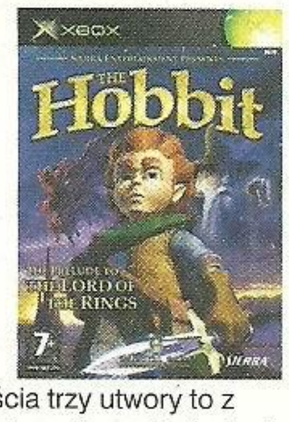
	NOWE	UŻYW.
METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE	199,-	159,-
MORTAL KOMBAT	199,-	149-
MOTO GP	119,-	99,-
MOTO GP 2	199,-	99,-
MOTO GP 3	199,-	159,-
MTV MUSIC GENERATOR 2	199,-	99,-
NBA 2003	199,-	149,-
NBA 2004	199,-	159,-
NBA 2K3	199,-	149,-
NBA 2 NIGHT	199,-	129,-
NBA STREET	199,-	99,-
NBA STREET 2	199,-	149,-
NEED FOR SPEED	199,-	149,-
NHL 2003	199,-	149,-
NHL 2004	199,-	159,-
NHL 2K3	199,-	149,-
ONIMUSHA	119,-	89,-
ONIMUSHA 2	199,-	149,-
ORPHEN	199,-	119,-
PIRATES	199,-	119,-
PRISONER OF WAR	199,-	119,-
PRIMAL	209,-	139,-
PROJECT ZERO	199,-	129,-
PRO EVOLUTION SOCCER 2	139,-	109,-
PRO EVOLUTION SOCCER 3	199,-	159,-
QUAKE 3	109,-	89,-
RACE DRIVER	199,-	119,-
RAYMAN 3	199,-	129,-
RAYMAN M	199,-	99,-
RAYMAN REV.	109,-	89,-
RED FACTION 2	199,-	149,-
READY 2 RUMBLE	119,-	99,-
RIDGE RACER 5	119,-	99,-
RING OF RED	199,-	149,-
SHADOW MAN 2	209,-	99,-
SHINOBI	199,-	149,-
SHOX	199,-	119,-
SILENT HILL 2	119,-	99,-
SILENT HILL 3	209,-	169,-
SILENT SCOPE	199,-	89,-
SMASH COURT TENNIS	199,-	99,-
SMUGLERS RUN	119,-	99,-
SMUGLERS RUN 2	119,-	99,-
SOLIDER OF FORTUNE	199,-	119,-
SOUL CALIBUR	189,-	149,-
SOUL REAVER 2	199,-	99,-
SPIDER-MAN	119,-	89,-
SPLINTER CELL	199,-	149,-
SPYRO	199,-	159,-
SSX 2	149,-	89,-
SSX 3	195,-	149,-
STAR WARS STARFIGHTER	119,-	99,-
STATE OF ENERGENCY	179,-	139,-
STREET FIGHTER 3	199,-	99,-
STUNTMAN	199,-	129,-
TEKKEN 4	119,-	99,-
TEKKEN TAG T.	109,-	89,-
TENCHU	199,-	159,-
THE HULK	189,-	149,-
THE MARK OF KIR	209,-	149,-
THE SIMS	199,-	149,-
THE THING	179,-	139,-
THE WAY OF THE SAMURAI	199,-	159,-
THIS IS FOOTBALL 2003	109,-	99,-
TIMESPLITTERS	109,-	99,-
TIMESPLITTERS 2	209,-	149,-
TOCA RACE DRIVER	199,-	119,-
TONY HAWK'S 4	199,-	169,-
TUROK EVOLUTION	149,-	119,-
TWISTED METAL BLACK	199,-	99,-
UNREAL	199,-	99,-
V-RALLY 3	199,-	99,-
VIRTUA FIGHTER 4	149,-	89,-
VIRTUA FIGHTER 4 EVO	189,-	149,-
WIPEOUT	109,-	99,-
WOLFENSTEIN	199,-	149,-
WRC 2	119,-	89,-
ZONE OF THE ENDERS 2	199,-	149,-
INNE	tel.	tel.

NOWOŚCI

FIFA 2004	tel.
OTOGI	tel.
PRO EVOLUTION SOCCER 3	tel.
RATCHET & CLANK 2	tel.
SSX 3	tel.
WORMS 3D	tel.
WRC 3	tel.
ZONE OF THE ENDERS 2	tel.

WYMIANA GIER • SKUPUJEMY I SPRZEDAJEMY UŻYWANE KONSOLE I GRY • MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN

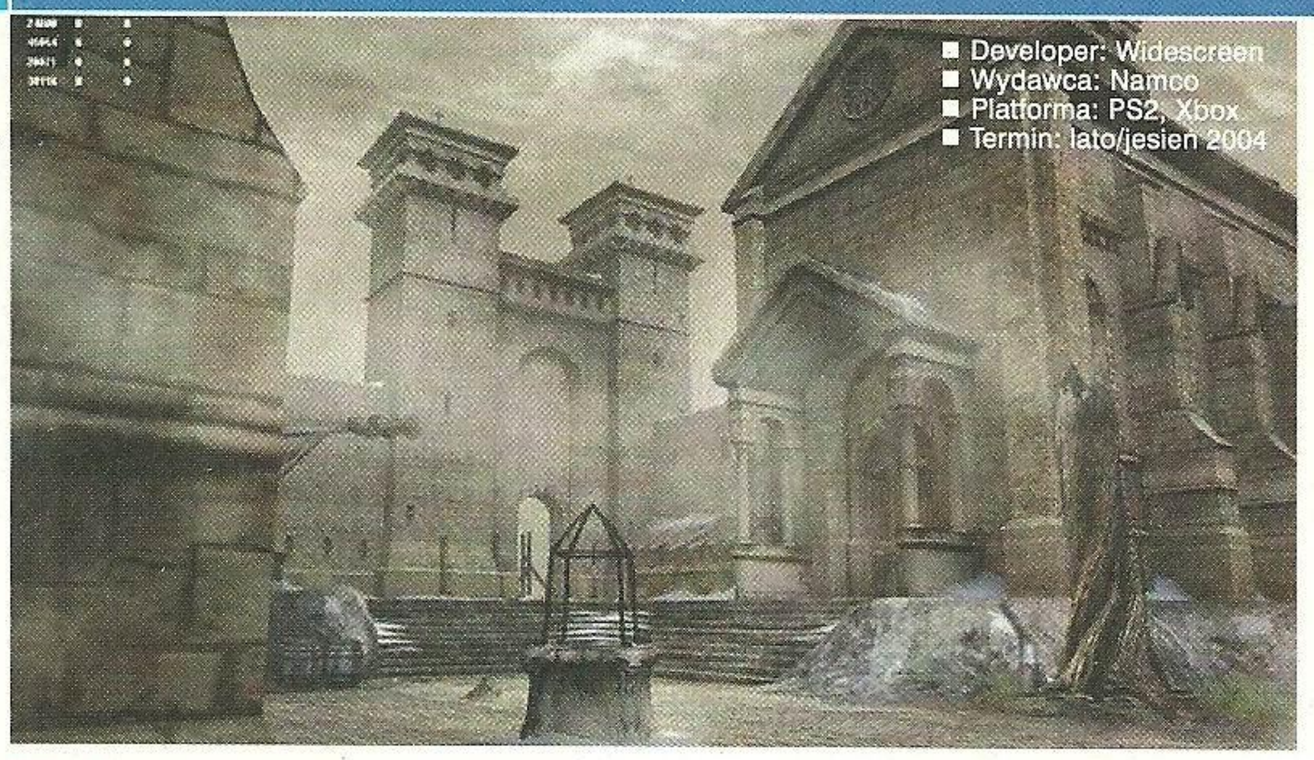
mp3 na legalu



Ponieważ wydany tuż przed świętami The Hobbit sprzedaje się przeciętnie, Sierra zdecydowała się nieco podgrzać atmosferę wokół tej pozycji udostępniając graczom pełną ścieżkę dźwiękową z gry w plikach *.mp3. Dwadzieścia trzy utwory to z pewnością miły gest ze strony firmy. Możecie je ściągnąć pod adresem:
ftp://ftp.sierra.com/pub/sierra/hobbit/other/thehobbit_music_soundtrack_mp3.zip
Pozostaje jedynie wypalić sobie pliki na płycie, wydrukować zmyślną okładkę i cieszyć się...

Fight Club

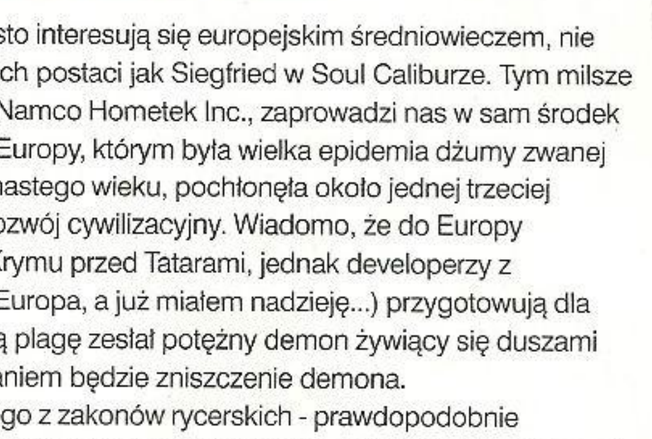
Film to bez wątpienia kultowy, o czym świadczyć może choćby to, że dział fajterów w en plus nosi właśnie taką, a nie inną nazwę. Podobnie zresztą jak program o walkach w K1 na Eurosporcie. No i wreszcie komuś zachciało się tą licencję wykorzystać - Vivendi Universal zleciło prace nad Fajtklabem debiutantom, firmie Genuine Games, w której skład wchodzą programiści pracujący niegdyś u takich tuzów jak Electronic Arts, Insomniac i Activison nad między innymi Knockout Kings 2002 i Ratchet & Clank. Mamy nadzieję, że to wystarczy do stworzenia dobrej gry. Fight Club nie będzie na szczęście strzelanko-przygodówką oglądaną z perspektywy trzeciej osoby. W końcu fabuła Fight Clubu na tyle była zakręcona, że nie ma sensu dorabiać do niej kolejnych wątków. Dlatego Fight Club skupi się właśnie nad Fight Clubem – będzie to nic innego jak uliczna bijatyka, wedle zapowiedzi bardzo ostra i brutalna. Zgodnie z zasadami „Podziemnego Kręgu" walka toczy się do momentu poddania walki przez przeciwnika lub knockoutu. Na razie mieliśmy okazję zobaczyć tylko kilka screenów, na których Tyler katuje Jacka i choć nie wyglądają one źle, to opadu szczęki nie powodują. Vivendi trzyma język za zębami – brak jakichkolwiek szczegółów, co do interaktywności i wielkość aren, ilości postaci i ich arsenału ciosów. Tego wszystkiego dowiemy się na E3.



- Developer: Widescreen
- Wydawca: Namco
- Platforma: PS2, Xbox
- Termin: lato/jesień 2004

Plague of Darkness

Japońscy i amerykańscy wydawcy niezbyt często interesują się europejskim średniowieczem, nie licząc oczywiście inspiracji przy tworzeniu takich postaci jak Siegfried w Soul Caliburze. Tym milsze zaskoczenie – Plague of Darkness, najnowszy projekt Namco Hometek Inc., zaprowadzi nas w sam środek jednego z największych kataklizmów średniowiecznej Europy, którym była wielka epidemia dżumy zwanej Czarną Śmiercią. Epidemia wybuchła w połowie czternastego wieku, pochłonęła około jednej trzeciej ludności ówczesnej Europy i na długo zatrzymała jej rozwój cywilizacyjny. Wiadomo, że do Europy przywlekli dżumę włoscy kupcy z Genui uciekający z Krymu przed Tatarami, jednak developerzy z francuskiego teamu Widescreen Games (aha! jednak Europa, a już miałem nadzieję...) przygotowują dla nas inną, mroczniejszą wersję wydarzeń. Otóż tytułową plagę zesłał potężny demon żywiący się duszami zmarłych na dżumę ludzi. I już się domyślacie, że zadaniem będzie zniszczenie demona.
Ramieniem będzie w tym wypadku młody rycerz jednego z zakonów rycerskich - prawdopodobnie Joannitów, bo Templariusze już nie istnieją, a Krzyżacy siedzą przecież w Prusach... Choć biorąc pod uwagę zamiłowanie twórców gier do mrocznych tajemnic, będzie to jednak Templariusz, na co wskazywać może też jego nazwisko - de Villemort. Rycerz nosi imię Duran i jest synem wielkiego mistrza Zakonu (zwanego przez twórców po prostu „the Order"). W proroczym śnie widzi demona, który brutalnie morduje jego ojca. Duran natychmiast wyrusza na wyspę St. Angui, gdzie mieści się siedziba Zakonu, ale niemal natychmiast po wypłynięciu z portu statek otacza mroczna jak dno piekła mgła i morduje wszystkich członków załogi, a okręt wpada na skały. Duran traci przytomność i... Nie wiemy, co będzie dalej, ale idziemy o zakład, że rycerzyk przeżyje. Plague of Darkness to przygodówka, mroczna i przepełniona czarną magią, z którą jak wiadomo najlepiej walczyć jest mieczem trzymanym w silnej ręce przez rycerza o czystej duszy. Będzie więc walka mieczem i kuszą, magia opierająca się na kartach Tarota, ciemne siły, tajemnice, zagadki i klimat – duszny i przerażający, bo wizyta w mieście, w którym szaleje zaraza na pewno do rozrywek nie należy. Survival horror w średniowieczu to fajny pomysł, a do tego dojdzie także rozwój postaci w erpegowym stylu i możliwość gry Online poprzez Xbox Live! i Network Adaptora. Czekamy na dalsze informacje.



newsflash

■ **Tęcza Sześć wzywa PS2**
Ubi Soft ogłosiło, że już w marcu na PlayStation 2 ukaże się jedna z najlepszych zeszłorocznych gier na Xboxa – Rainbow Six 3. Ta zespołowa strzelanka będzie oczywiście obsługiwać Network Adaptora dla ośmiu graczy jednocześnie, a także grę na split screenie dla dwóch „odłączonych" graczy. W konwersji znajdzie się także system komend wydawanych głosem poprzez headset znany wszystkim maniakom strzelania w necie z obu części SOCOM'a. Bonusem dla posiadaczy PlayStation 2 będą, oprócz wspomnianego już split screenu, nowe misje i mapy do multiplayera. Liczymy na dobrą konwersje.

■ **Przecież miała być trylogia...**
Nie dziwiło Was, że filmowy Władca Pierścieni ma trzy części, a gry od Electronic Arts są tylko dwie? Nas trochę. EA nie ma jednak zamiaru tak łatwo rezygnować z dochodowej licencji i pod koniec tego roku uraczy nas jeszcze jedną grą z serii Lord of the Rings – znany jest jednak tylko tytuł – LOTR: Trilogy i będzie to prawdopodobnie kolejny hack & slash. LOTR: Trilogy ukaże się na wszystkich domowych (i pewnie nie tylko) konsolach. Czekamy na dalsze wieści i polską wersję językową.

■ **Czwarty „rezydent"**
Capcom rozwiał ostatnio pogłoski jakoby Resident Evil 4 miał ukazać się na innych niż GameCube konsolach. Gra pozostanie exclusivem dla konsoli Nintendo i reszcie graczy przyjdzie się tylko oblizać.

Way of the Samurai 2

Pierwsza część „Ścieżki samuraja" nie sprzedała się jakoś rewelacyjnie w Europie, ale na szczęście nie zniechęciło to Capcomu i już niedługo położymy swe łapki na sequelu. To dobrze, bo bardzo nas kręcą samurajskie klimaty. Choć z drugiej strony wiek dziewiętnasty nie jest najlepszym tłem dla przygód samotnego ronina. Zdecydowanie byłoby lepiej poszwendać się po szesnastowiecznej Japoni jako Musashi Miyamoyto... Może kiedyś.
W poprzedniej części Way of the Samurai gracz miał trzy dni czasu gry i zupełnie wolną rękę przy rozwiązywaniu zagadek przełęczy Rokkotsu. Fajną sprawą była właśnie nieliniowość tego tytułu – już na początku można było uratować nadobną dziewoję lub nie przeszkadzać porywaczom i od tego zależały dalsze losy postaci i nastawienie do niej obcych. Ten sposób narracji i prowadzenia postaci będzie oczywiście kontynuowany w części drugiej. Tym razem jednak nasz samuraj trafi do miasta Amahara, a cała przygoda będzie trwała aż dziesięć dni i w zależności od postępowania postaci potoczy się jedną z czterech głównych ścieżek. Cała intryga zaś opierać się będzie na konflikcie pomiędzy gangiem Aoto, magistratem miasta oraz jego mieszkańcami, prześladowanymi przez obie wymienione wyżej frakcje. Od gracza zależeć będzie, po której ze stron się opowie.
Oczywiście bardzo istotną rolę w Way of the Samurai 2 odgrywać będzie walka na miecze. Czterysta różnych ataków, bloków i kontr czeka na wykorzystanie w walce, a w czasie przygody ronin zgłębi jeden z trzech stylów walki. Pierwszy to twin blades (czyli walka dwoma mieczami – kataną i wakizashi, które znane są pod wspólną nazwą daisho), drugi - quick slash czyli prawdopodobnie opierający się po prostu na bardzo szybkich cięciach, a trzeci, zwany kodachi jest akrobatycznym stylem przypominającym ninja.
WOTS2 nie tylko będzie dłuższa i bardziej rozbudowana pod względem walki i fabuły, ale oczywiście także ładniejsza. Choć prawdopodobnie niewiele, bo nie jest to tytuł z gatunku wysokobudżetowych. W każdym razie szykuje się więcej szczegółów otoczenia, a i postacie mają być trochę ładniej wykonane. Jednak najważniejszy w Way of the Samurai 2 będzie klimat zmierzchu samurajów i ich kodeksu bushido. W Japonii „Ścieżka samuraja 2" sprzedaje się nieźle – 200 tysięcy podczas pierwszego tygodnia to bardzo dobry wynik.

- Developer: Spike
- Wydawca: Capcom
- Platforma: PS2
- Termin: kwiecień 2004

POSIADAMY PONAD 300 TYTUŁÓW GIER DO PS2 ORAZ MNÓSTWO AKCESORII !!!

PS 2 + HIT

PS 2 + EYE TOY

PS 2 SILVER

PS 2 + 2X KATALOG

od 49 zł

SUPER CENY GIER I ZESTAWÓW DO PLAYSTATION 2 !!!

od 209 zł

od 399 zł

od 89 zł

GBA SP + HIT

GBA + HIT

GAMECUBE + HIT

GBA + FUTERAŁ

od 69 zł

TAKI WYBÓR GIER I AKCESORII DO ADVANCE`A JEST TYLKO U NAS !!!

SPRAWDŹ NASZĄ OFERTĘ W INTERNECIE

PROMOCJE !! WYPRZEDAŻ GIER !!

GRY PC MULTIMEDIA

od 15 zł

NA ZAMÓWIENIA WYSYŁKOWE CZEKAMY POD NR TEL.: (0 22) 814 27 66

REALIZACJA ZAMÓWIENIA OD 24 H !!!

- SERWIS
- RATY
- REGENERACJA PŁYT
- WYMIANA

NA HASŁO • NEO+ • NIESPODZIANKA •

ROK ZAŁOŻENIA 1995

od 209 zł

od 599 zł

od 599 zł

Eye Toy: Play

TERAZ SUPER CENA !!!

od 59 zł

NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO XBOX`A W POLSCE !!!

ŚWIAT GIER

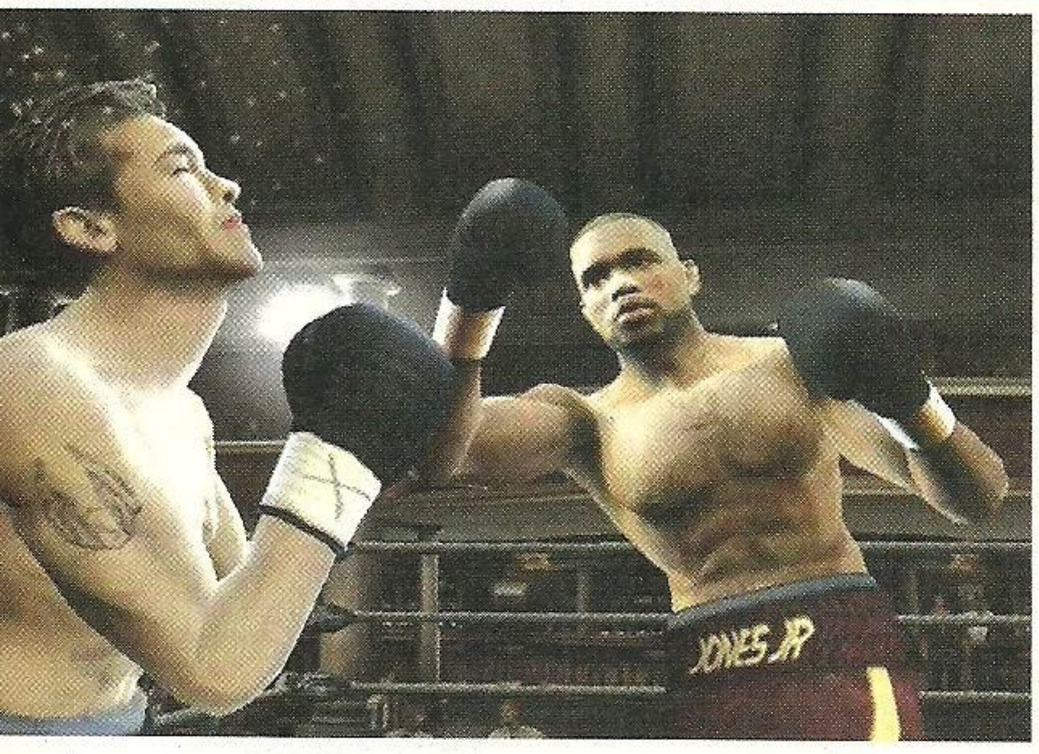
WWW.SWIAT-GIER.COM

CHMIELNA 98
00-801 WARSZAWA
☎ (022) 620 91 92
10.00 - 19.00

SYROKOMLI 14
03-335 WARSZAWA
☎ (022) 814 27 66
10.00 - 19.00

0 501 707 919, 0 501 196 694

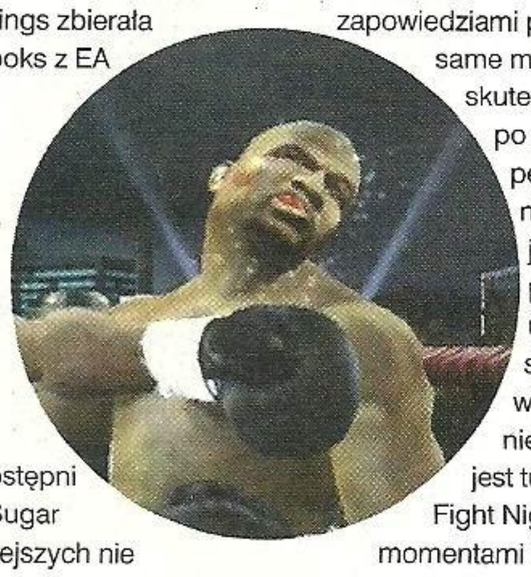
■ Trailer Fight Night zassiecie pod adresem **http://download.worthplaying.com/fightnight2004/fightnight2004_ps2xbox_ot1_qt.zip**



Fight Night 2004

■ Developer: EA Sports
■ Wydawca: Electronic Arts
■ Platforma: PS2, Xbox
■ Termin: wiosna 2004

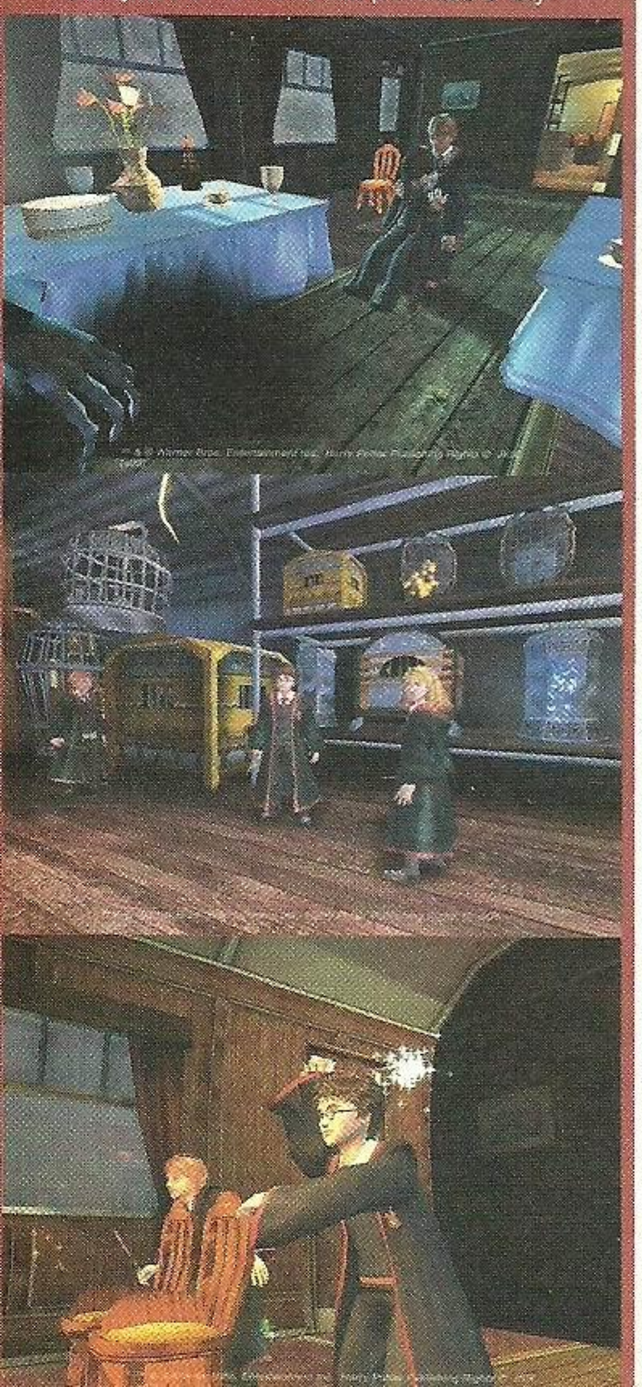
No to już wiemy, co stało się z serią Knockout Kings – EA Sports postanowiło przemianować ją na Fight Night. Przyczyny tego kroku są niejasne – przecież prawie każda odsłona Knockout Kings zbierała dobre lub bardzo dobre oceny. Tak czy inaczej od teraz boks z EA Sports będzie nosił tytuł Fight Night, a pierwsza odsłona „nowej" serii ukaże się wiosną tego roku. Jak na razie największym atutem tego tytułu jest bokser, który pojawi się na okładce. To sam Roy Jones Jr., jeden z najlepszych i najwszechstronniejszych bokserów świata. A z całą pewnością najpopularniejszy. Roy Jones Jr. był już obecny w jednej grze – crapowatym HBO Boxing na PS one, więc tym razem może być tylko lepiej. Najlepszy bokser bez podziału na kategorie wagowe (po angielsku brzmi to lepiej: „Pound-for-Pound the Best Fighter in the World") otwiera tylko listę świetnych zawodników, jacy dostępni będą w najnowszej produkcji EA Sports. Lennox Lewis, Sugar Shane Mosley to kolejne obecne gwiazdy, a z tych dawniejszych nie zabraknie ani Muhammada Ali, ani Joe Fraziera, ani też Sugar Raya Leonarda. Pełną obsadę poznamy zapewne już wkrótce. I tylko tak się zastanawiam... Czym to się tak naprawdę będzie różnić od Knockout Kings 2002 – bokserzy ci sami, za wyjątkiem oczywiście Roya Jonesa, oprawa na pierwszy rzut oka też nie została jakoś dramatycznie poprawiona, a reklamowane jako absolutna nowość Total Punch Control i Total Defensive Control polegające na kontrolowaniu poczynań boksera prawą gałką analogową było obecne w grze sprzed dwóch lat. Z porównania z zapowiedziami prasowymi Fight Night wynika, że oferowało niemal te same możliwości – swobodę w zadawaniu ciosów oraz skuteczną obronę poprzez uniki i balans tułowiem. Chociaż po wgłębieniu się materiały prasowe odkryliśmy, że jednak pewna nowość będzie – prawa gałka odpowiadać będzie nie tylko za kierunek ciosu, ale także za jego siłę, a to już może być ciekawe, choć nie wiadomo jak wyjdzie w praniu i czy przypadkiem nie będzie zbyt niewygodne w użyciu. Jak widać EA Sports konsekwentnie lansuje sterowanie nie tylko lewą, ale także prawą gałką we wszystkich swoich sportowych seriach. Nawet jeśli w niektórych nie wychodzi to najlepiej – dobrym przykładem jest tu FIFA 2004.



Fight Night 2004 prezentuje się bardzo przyzwoicie, momentami nawet świetnie – szczególnie, jeżeli idzie o przedstawienie obrażeń, jakie pojawią się na twarzach bokserów po zebraniu kilku potężnych plomb. Rozbite nosy i wargi, rozcięte łuki brwiowe, wielkie sińce i podpuchnięte oczy, jak u Tigera po porażce z Julio Cezarem Gonzalezem. Oprócz tego programiści zapowiadają bardzo efektowne nokauty, które podobno mają się prawie wcale nie powtarzać. Trzymamy za słowo i czekamy na grywalną wersję.

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

Gra ukaże się na wszystkie trzy konsole już w maju! Po raz pierwszy będzie można kierować przyjaciółmi Harry'ego - Hermioną i Ronem. Podobnie jak poprzednie części, będzie to głównie przygodówka przeplatana zręcznościowymi elementami. Oto pierwsze shoty!



■ Developer: Codemasters
■ Wydawca: Codemasters
■ Platforma: Xbox
■ Termin: maj 2004

Race Driver 2

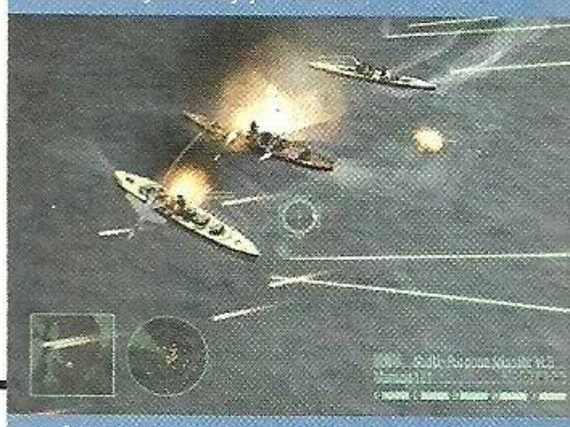
Race Driver 2 to oczywiście następca gry Pro Race Driver, w Europie szerzej znanej jako TOCA Race Driver. Jak być może pamiętacie w tamtej grze wcielaliśmy się w młodego kierowcę wyścigowego i pomiędzy zmaganiami na trasach poznawaliśmy jego życie osobiste i zawodowe w trakcie dość długich, liczonych w czasie rzeczywistym animacji. W drugiej części będzie podobnie, ale tym razem Codemasters zrezygnowali z przydzielenia nam jakiejś postaci i zdecydowali, że w grze będziemy prowadzić własną karierę, a wszystkie animacje oglądać będziemy z perspektywy pierwszej osoby. No i będą one krótsze.

Istotną zmianą jest fakt, że Race Driver 2 pojawi się tylko i wyłącznie na Xboksie – najwyraźniej Codies stwierdzili, że na PlayStation 2 konkurencja w gatunku wyścigów jest zbyt duża. Najlepszą wiadomością jest oczywiście obsługa Xbox Live! dla dwunastu graczy jednocześnie, a także mnogość klas samochodów, którymi przyjdzie się nam ścigać. W Race Driver 2 znajdą się zarówno potężne bolidy, jak i samochody ciężarowe, klasyki, fury rajdowe oraz tuningowane samochody do wyścigów ulicznych. Będzie z czego wybierać i na czym się ścigać – Codemasters zapowiedzieli, że w Race Driver 2 znajdą się pięćdziesiąt dwa tory. Grafika ma być naprawdę prześliczna, a znając moc Xboxa można chyba Codemasters wierzyć. Zresztą na screenach gra prezentuje się po prostu rewelacyjnie, a efekty zderzeń powodują opad szczęki. Oprócz tego świetny ma być także silnik opisujący fizykę zachowań samochodów na drodze, a sterowanie, choć z początku dość trudne do opanowania, ma być bardzo realistyczne. Wygląda na to, że Mistrzowie kodu mają chrapkę na czołową lokatę wśród wyścigów na Xboksie. I duże szanse powodzenia.

newsflash

■ **PlayStation 2 w Kraju Smoka**
Konsola Sony z dwutygodniowym opóźnieniem zadebiutowała w Chinach, a konkretnie w dwóch miastach – Szanghaju i Guangzhou. Wprawdzie miast, do których miała trafić konsola było na początku więcej (między innymi Pekin), ale Sony z jakiegoś powodu zdecydowało się wstrzymać bezterminowo rozpoczęcie sprzedaży w pozostałych metropoliach. PlayStation 2 w Chinach sprzedawane jest za równowartość mniej więcej 240 dolarów... Towar to więc wybitnie jak na tamte warunki luksusowy.

■ **Naval Ops powraca**
Koei zapowiedziało na marzec sequel gry Naval Ops: Warship Gunner. Tytuł kolejnej części to Naval Ops: Commander, a pod komendę dzielnych morskich dowódców trafi ponad dwieście okrętów i samolotów. Nie zabraknie również możliwości samodzielnego stworzenia pływającej fortecy z dostępnych części. Płyn na morza i oceany, barko moja... Czy jakoś tak.



■ **Światowa premiera PlayBoya!**
Sony ma wielkie plany w stosunku do PlayStation Portable – co do tego nie ma chyba wątpliwości. Potwierdzeniem tego jest zapowiadana na listopad 2004 światowa premiera „walkmana XIX wieku" jak to zgrabnie ujął nowy szef Sony w Europie – Chris Deering. Tym samym będzie to pierwsza w historii konsol Sony równoczesna premiera na wszystkich najważniejszych światowych rynkach. Mogliby tak zrobić także w przypadku PlayStation 3...

■ **Miasto grzechu?**
Pod koniec grudnia Rockstar zarejestrował aż dziesięć domen i nazw zdradzających tytuły kolejnych części GTA. Najpierw te mniej ciekawe: GTA5, GTA6. Najlepsze przed nami: GTA: San Andreas, GTA: Bogota, GTA: Tokyo, GTA Sin City (oraz ich wariacje z rozwinięciem GTA na Grand Theft Auto).
Sin City to oczywiście Las Vegas. Mamy zatem cztery nowe miasta... Jedno z nich z pewnością trafi na PS2 pod koniec roku, drugie - na GameBoya Advance. Sądzimy, że trzecie i czwarte są już szykowane na nowe, nadchodzące konsole.

■ **Nowy Mortal!**
Midway zrejestrowało w urzędzie patentowym tytuł Mortal Kombat Deception. No to wiemy już jak będzie nazywać się kolejna część mordoklepy.

MAD GAMES...

PS2 PSONE GCN GBA XBOX

Zwariwany Granawal z MAD GAMES!!! Pozwól wyszalec się swoim kciukom przy grach o których marzyłeś!

ZADZWOŃ! Mamy tytuły o których konkurencja może pomarzyć! GRY JUZ OD 30PLN

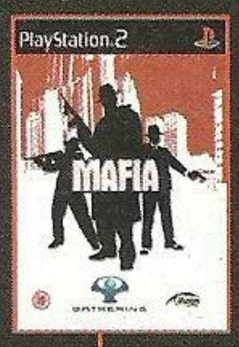
NOWOROCZNIE,DO KAŻDEJ ZAKUPIONEJ TERAZ KONSOLI PS2,XBOX,GAMECUBE,GBA DORZUCAMY GRĘ GRATIS!!!*

* oferta ważna do wyczerpania zapasów

NAJWYŻSZA JAKOŚĆ
NAJWIĘKSZY WYBÓR
NAJGORĘTSZE TYTUŁY
NAJNIŻSZE CENY

...TO NIE BĘDZIE KOLEJNY NUDNY ROK!!

XBOX-189
GCN-179
PS2-189



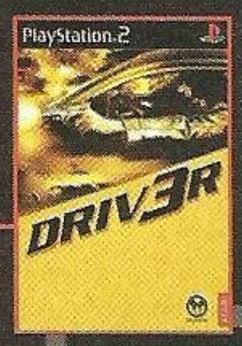
199

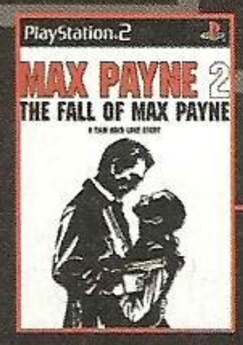
XBOX-189
GCN-179
PS2-199

199

189

XBOX-189
PS2-199





XBOX-189
PS2-199

189

189

XBOX-189
GCN-179
PS2-199

189

189

XBOX-189
GCN-179
PS2-199

...i inne

PS2
model 50004
+
oryginalna karta pamięci
989 zł

2004 Roczek

Na hasło
NEO PLUS
do 10% zniżki

PROMOCJI NIE MOŻNA ŁĄCZYC

od 600 PLN PS2
od 250 PLN PSONE
od 400 PLN GCN
od 200 PLN GBA
od 600 PLN XBOX

od 1997 roku
COOLTOWY SKLEP KONSOLOWY
mad games

www.madgames.pl

UL.KONDRATOWICZA 37
03-285 WARSZAWA
TEL./FAX (022)676 99 93
TEL.KOM.0503 624 892

SKUP
SPRZEDAŻ
WYMIANA
SERWIS

KONSOLE
GRY
AKCESORIA
RATY

czynne pon. pt. 11-19

regeneracja płyt CD

wysyłka dostawa 24h

■ Trailer Hitmana zassiecie pod adresem http://ftp.eidosinteractive.com/pub/videos/hitmancontracts/hc_trailer001.zip

Darkwatch Curse of the West

■ Developer: Sammy Studios
■ Platforma: PS2, Xbox
■ Wydawca: Sammy
■ Termin: zima 2004

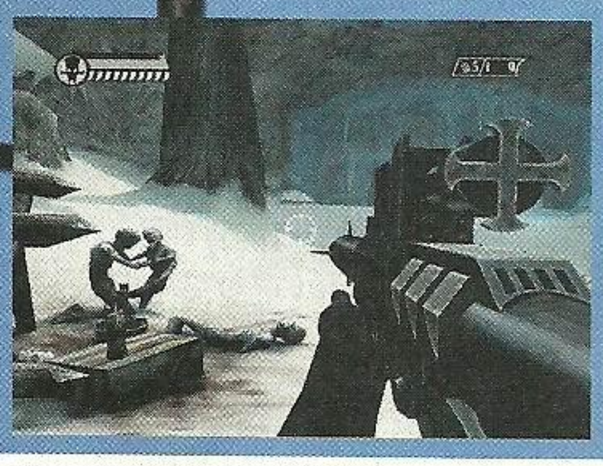
Przyjrzyjmy się bliżej pierwszemu dziecku amerykańskiego wewnętrznego studia developerskiego Sammy i sprawdźmy, czy znajdzie się coś ciekawego w zapowiedzianej na grudzień strzelaninie FPP.

Pierwszym, na co warto zwrócić uwagę jest fabuła, która w klasycznych strzelankach oglądanych z oczu bohatera nie jest przecież czymś, na co twórcy gier zwracają nadmierną uwagę. Tym razem będzie trochę inaczej. Bajka zaczyna się tak: na Dzikim Zachodzie grasuje sobie bandyta o imieniu Jericho i nazwisku kojarzącym się z krzyżem – Cross. Ten krzyż jak się okazuje nie do końca jest tu przypadkowo, a i biblijne imię też się może przydać. Nasz kowboj-bandyta trudni się na co dzień (i noc) obrabianiem pociągów, więc gdy w środku nocy widzi tajemniczy pociąg sunący przez prerię podczas pełni księżyca, postanawia działać.

Jak się zaraz okaże jest to (zresztą tak, jak planował) jego ostatni skok w ludzkim, normalnym życiu (ale tego to się raczej nie spodziewał...). Pociąg ku rozczarowaniu Jericha nie jest jednak wypełniony skarbami, ani nawet ludźmi. Przyjdzie mu bowiem walczyć z wampirami i innym tałatajstwem, które zazwyczaj wyłazi w czasie pełni. W tym momencie gracz wreszcie przyłącza się do zabawy i dzielnie sekunduje kowbojowi w jego poczynaniach. Dobra nasza - potwory pokonane, czas się trochę obłowić... Ale wagon ze skarbcem nie do końca jest tym, czego Jericho się spodziewał. W środku zamknięty jest stary i potężny wampirzy lord, który na pożegnanie i niejako w podziękowaniu za pomoc w ucieczce kąsa naszego bandytę, a przyszłego wampira, w szyję. Tak to się wszystko zaczyna. Po chwili na scenę wkraczają członkowie tytułowej organizacji Darkwatch, zajmującej się tępieniem zła wszelakiego, a którzy przewozili wspomnianego już wampira spokojnie pod osłoną nocy.

I domyślacie się chyba, co dalej. Jericho jako wampir (nawet jeżeli tylko pół-wampir), przyłącza się do Darkwatch i zaczyna poszukiwanie uciekiniera. Tu cała zabawa oczywiście dopiero się zacznie.

Design Darkwatchera utrzymany jest w klimacie łączącym ten znany z filmu „Wild Wild West" z horrorem w postaci różnych zombiaków, wampirów, szkieletów i im podobnych. Przyjemna kombinacja. A grafika zapowiada się nieźle. Jest szczegółowo i mrocznie, potworki prezentują się efektownie, cieszą ciekawie zaprojektowane wnętrza i zewnętrza. Solidnie wyglądają też teksturki.

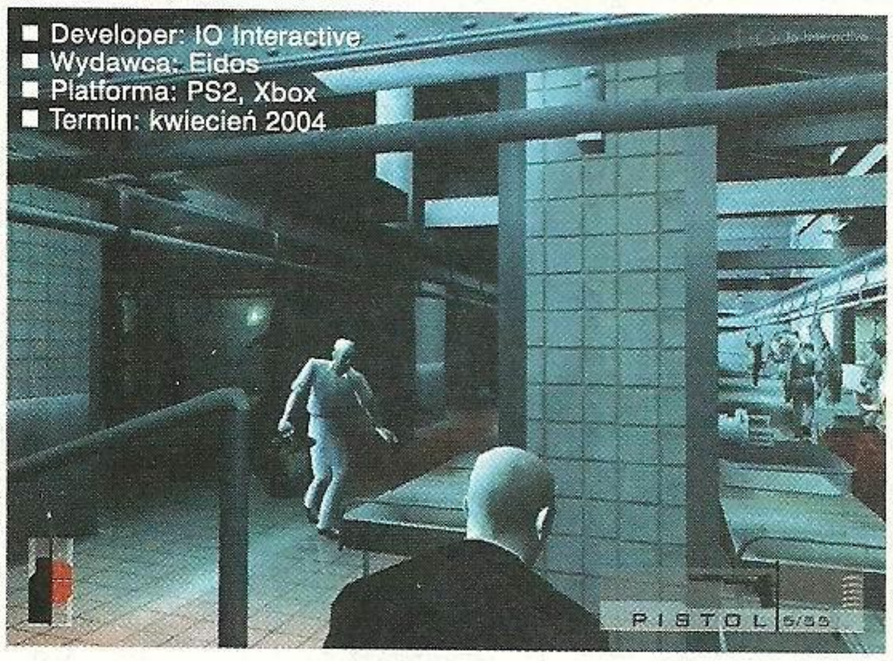


W każdym shooterze musi być pokaźny arsenał broni. Sammy zdradziło na razie, że użyjemy rewolwerów, karabinów, strzelb i (o dziwo) wyrzutni rakiet. A także pojeździmy sobie terenówką z zamontowanym działkiem – to staje się powoli zasadą w nowych grach.

Jericho, jak na świeżo upieczonego wampira przystało potęgą nie będzie – dlatego w sukurs przyjdzie rozwój cech postaci. Oprócz tego Cross będzie miał kilka zdolności, na przykład potężny skok umożliwiający atak z powietrza, a także wampirzy wzrok (na zasadzie zooma i widzenia niewidocznych gołym okiem rzeczy). Coś jeszcze? Nic, na razie Sammy trzyma język za zębami – ale gra zapowiada się całkiem dobrze. Jak większość zresztą na tym etapie.

Hitman Contracts

■ Developer: IO Interactive
■ Wydawca: Eidos
■ Platforma: PS2, Xbox
■ Termin: kwiecień 2004



Nasz ulubiony płatny morderca już niedługo zacznie kolejną serię „wyrywania chwastów". Tak, moi mili - łysy jak kolano Kojaka Agent 47 wraca do gry. Szkoda tylko, że nie wiadomo za bardzo na czym będzie się ona opierać, bo Eidos o fabule nie pisnął ani słowa. No może oprócz tego, że będzie ona bardziej zwarta, epicka i wciągająca niż w poprzednich odsłonach przygód rumuńskiego sklonowanego mordercy.

Oczywiście nie należy spodziewać się jakichś rewolucyjnych zmian w sednie rozgrywki - to nadal będzie skradanka i nadal ulubionym zajęciem Agenta 47 będzie pozbawianie przeciwników życia. Choć, jak twierdzą twórcy, portret psychologiczny naszego ulubionego mordercy na zlecenie zostanie pogłębiony, a jego działania jak zwykle będą dobrze umotywowane w fabule gry. Bo przecież to nie uchodzi, żeby ukazała się gra, w której zabijać będziemy dla pieniędzy lub innych doraźnych korzyści... Tylko Rockstar ma dość duże jaja, żeby robić to samo, co wszyscy inni, ale bez kunktatorstwa i zasłaniania się wydumaną fabułą, obcymi lub zombiakami.

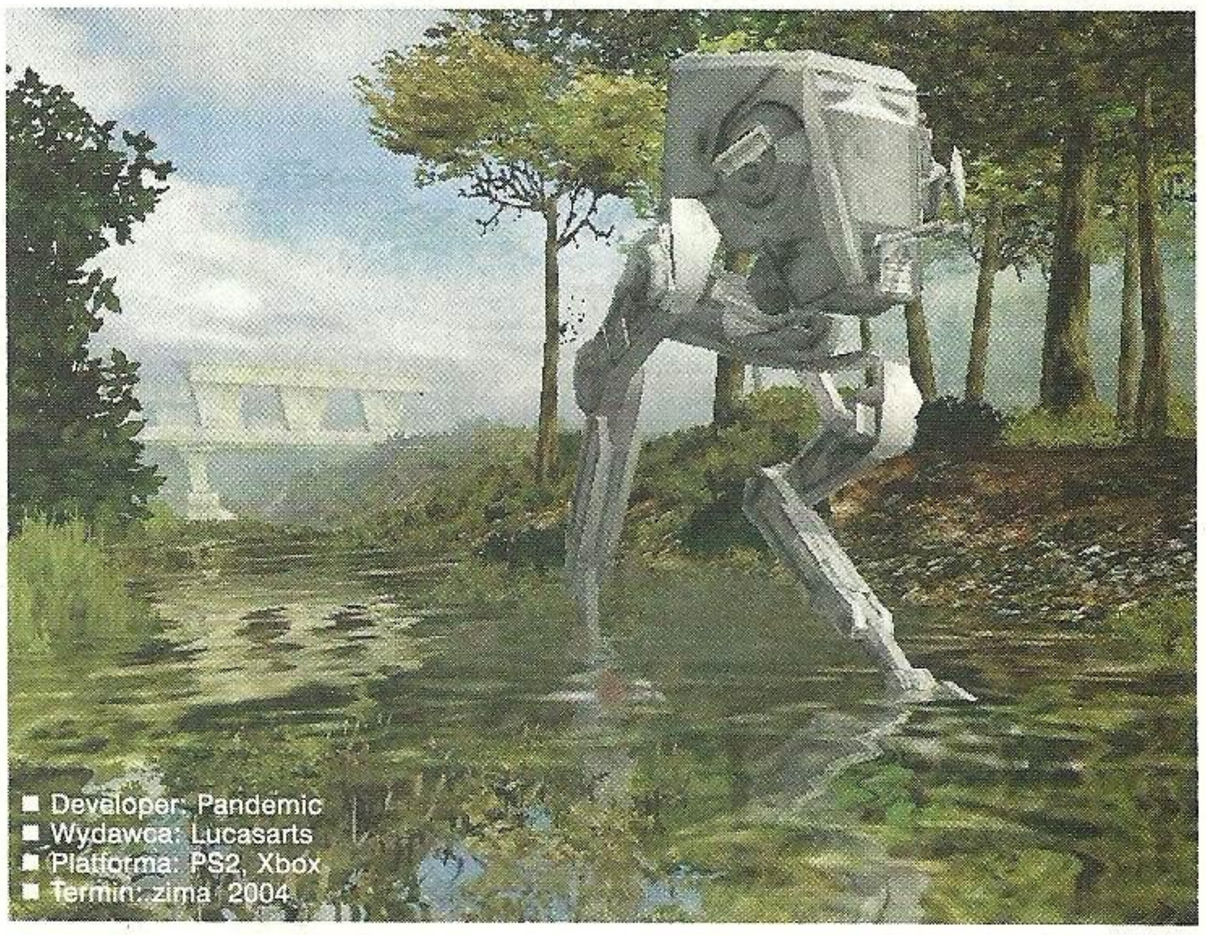
Druga część Hitmana była znacznie poprawiona w stosunku do pierwowzoru, a programiści chętnie wysłuchiwali uwag fanów na temat błędów i tego, co powinni poprawić. Mamy nadzieję, że w przypadku Hitman: Contracts będzie podobnie, a kilka rzeczy na to wskazuje. Oczywiście poprawie ulegnie grafika, która trochę się już zestarzała. Ma być więcej szczegółów, szykują się bogatsze modele postaci, a ulepszenia silnika gry pozwolą na wykreowanie o wiele większych poziomów. Jednak inne zapowiedzi developerów trochę mogą martwić, ale mamy nadzieję, że to tylko nasze przewrażliwienie. Otóż ma być więcej akcji (czyli strzelania), a gracze będą mieli pewną swobodę w sposobie, w jaki przeprowadzą misję. I oby nie skończyło się to tym, że metoda na chama, ze spluwą w garści i okrzykiem na ustach będzie najbardziej skuteczna. Także sterowanie zabójcą ma być bardziej przystępne dla początkujących. Przynajmniej na początku zabawy, bo z czasem poziom trudności będzie podobno rósł. To dobra wiadomość, jeżeli połączymy ją z faktem, że sterowanie ogólnie ma być bardziej przyjazne.

Na razie wiadomości na temat Hitmana nie ma jeszcze zbyt wielu, ale powrót Agenta 47 nie może być nieudany, skoro za Contracts odpowiedzialni są panowie z Io Interactive – twórcy poprzednich części oraz Freedom Fighters.

Monster Hunter

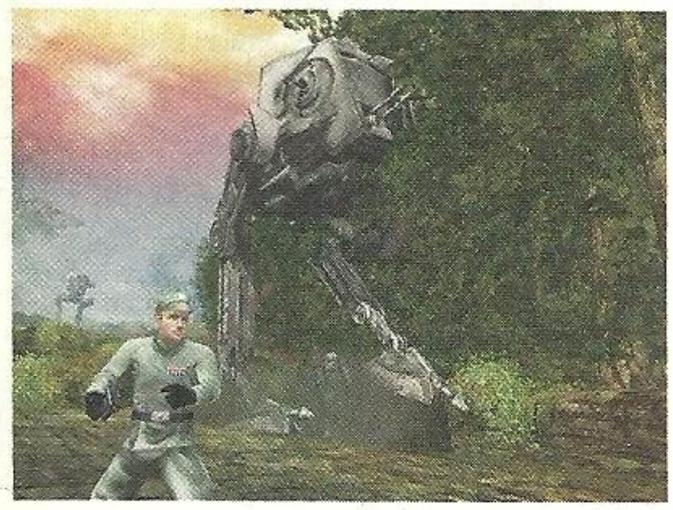
Najnowsza gra Capcom na PlayStation 2 to bezpośrednia odpowiedź na Phantasy Star Online Segi. Czterech podłączonych do serwera graczy przemierza fantastyczne światy, siekając wszelkie napotkane monstra. Pierwsze screeny prezentują się smakowicie - premiera gry w Europie pod koniec roku.

Star Wars Battlefront



Jeżeli oprócz konsoli macie peceta i internet, to zapewne kojarzycie wielki przebój zeszłego roku, multiplayerową strzelankę w klimatach II Wojny Światowej – Battlefield 1942. Gra podczas zabawy w sieci pozwalała wielu graczom jednocześnie wcielić się w pojedyncze tryby wojennej machiny, czyli mówiąc prościej – żołnierzy. A wspominamy o Battlefield 1942 dlatego, że LucasArts zapowiedziało właśnie grę opartą na tym samym pomyśle, ale rozgrywającą się w dobrze nam znanych gwiezdnowojennych klimatach! Pomyślcie tylko – będzie można się wcielić w rolę szturmowca Imperium, albo ubranego w kombinezon z demobilu bojownika Rebelii! Ale to jeszcze mało, ponieważ w Star Wars Battlefront znajdzie się mix frakcji ze wszystkich filmów, więc jak ktoś będzie miał ochotę zagrać robotem Federacji Handlowej lub jednym ze sklonowanych żołnierzy Starej Republiki, to taka możliwość również istnieje. Mamy jednak nadzieję, że twórcom nie wpadnie do głowy pomysł umieszczenia w grze tak bojowych ras jak Ewoki lub Gunganie... No chyba, że w celach radosnej

masakry, bo i tak nikt nimi grał w sieci nie będzie. W każdym razie typów żołnierzy ma być dwadzieścia, każdy z nich będzie charakteryzował się innymi cechami i przydatnymi w walce umiejętnościami. Star Wars Battlefront jest bardzo wyraźnie nastawione na wieloosobową rozgrywkę w internecie za pomocą Network Adaptora do PlayStation 2 lub usługi Xbox Live! W obu przypadkach w zabawie jednocześnie uczestniczyć będzie mogło szesnastu graczy (po 32. w przypadku sieci LAN). Ale to wcale nie znaczy, że oprócz nich nikogo w okolicy nie będzie – postacie sterowane przez konsolę również będą toczyć zawziętą walkę o zwycięstwo. Bitwy rozgrywać się



będą na piętnastu mapach rozrzuconych po dziesięciu świetnie nam znanych planetach w Galaktyce – mroźne Hoth, lesiste Yawin i Endor, pustynne Tatooine, skaliste Geonosis i śliczniutkie Naboo. Reszta nie jest jeszcze znana, ale być może trafi się Corcusant (walki w mieście to by było coś!).
W łapki graczy oprócz poręcznych blasterów i tym podobnych broni trafią także trochę większe sprzęty – jak choćby AT-ST, ścigacz (taki, jakim Luke smigał na Endorze), rozmaite stacjonarne działka, a także X-Wing! A skoro będzie X-Wing, to i Tie Fighter powinien się trafić. Cały ten arsenał przyda się w trakcie walki w sieci, a także podczas gry single player i w bardzo interesująco zapowiadającym się trybie Conquest, w którym gracz z bardziej stratergiczno-taktycznym zaparciem będzie

miał okazję podbić Galaktykę planeta po planecie, zdobywając po drodze przydatne w dalszych bitwach bonusy. Brzmi świetnie i wygląda bardzo ładnie. Z przyjemnością sprawdzimy na E3 (to już w maju!) tę pozycję w akcji. Właśnie zaczynamy czyścić nasze śliczne, bielutkie zbroje.

PÓŁ POLSKI KUPUJE W ROBSONIE - SPRAWDŹ DLACZEGO!

CERTYFIKAT NISKIEJ CENY I WYSOKIEJ JAKOŚCI
NISKA CENA
2003

ROBSON
www.robson.pl
szukaj co miesięcznej oferty promocyjnej na naszej stronie www.robson.pl

od 649 PLN
gry od 29,-

od 249 PLN
gry od 29,-

PlayStation 2
od 649 PLN
gry od 29,-

GAME BOY

od 209 PLN

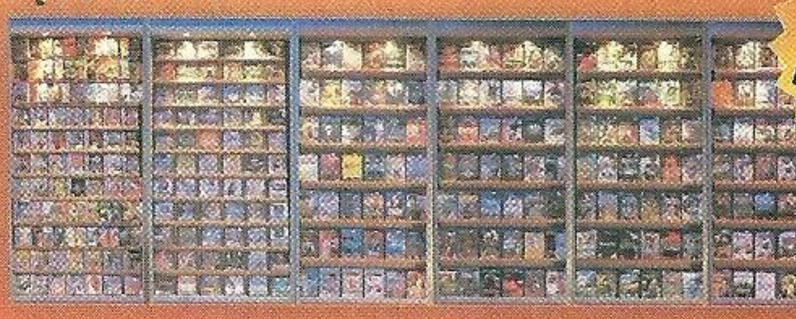
od 279 PLN
gry od 29,-

• SPRZEDAŻ KONSOL
UŻYWANE 30% TANIEJ
• AKCESORIA
• GRY SPRZEDAŻ, SKUP, WYMIANA GRATIS
• PROFESJONALNY SERWIS
GWARANCYJNY I POGWARANCYJNY, "POPRAWKI PO SERWISANTACH"

od 449 PLN
gry od 29,-

od 499 PLN
gry od 29,-

• DOSTAWA TOWARU W CIĄGU 24h
NA TERENIE CAŁEGO KRAJU
• RATY 0%
• GWARANCJA
NA WSZYSTKIE ARTYKUŁY



NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII

01-466 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 106D, tel./fax: (022) 436 19 66, 501 151 101, SERWIS: 501 08 44 88
e-mail: robson@robson.pl
zapraszamy PN-PT 11.00-19.00
BEZ SMS-ÓW

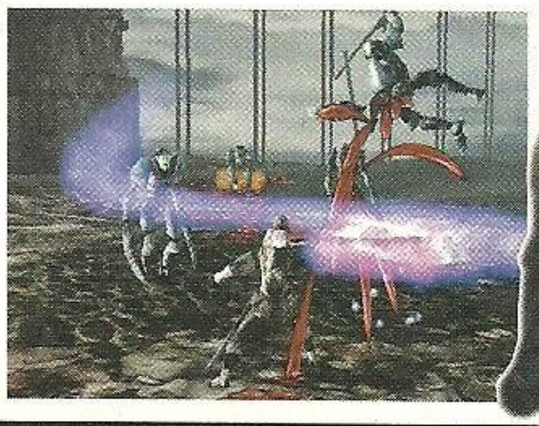
PÓŁ POLSKI KUPUJE W ROBSONIE - SPRAWDŹ DLACZEGO!

NanoBreaker

- Developer: Konami
- Wydawca: Konami TYO
- Platforma: PlayStation 2
- Termin: jesień 2004

Jeżeli nie macie jeszcze dość siekanek w stylu Devil May Cry, Rygara, Castlevanii: Lament of Innocence, Chaos Legionu, to twórca wspomnianej przed sekundą Castlevanii - Koji Igarashi ma dla Was (i dla nas także) kolejną propozycję – Nanobreaker.

Fabuła gry kręci się wokół klimatów podobnych do Matrixa – w niedalekiej przyszłości ludzie udoskonalili nanotechnologię i stworzyli całą masę nano robotów, a te (jak to mają w zwyczaju) zbuntowały się, stworzyły własną armię i zaczęły zagrażać swoim stwórcom... A jak trwoga, to do boga, którym w tym przypadku będzie anty-bohater o ksywce Jake Warren. Dlaczego anty-bohater? Ano dlatego, że Jake popełnił wiele zbrodni, za które został skazany na karę śmierci. Szybko okazuje się, że Jake jest jedyną siłą zdolną przeciwstawić się armii robotów, więc rząd go ułaskawia i posyła w bój krwawy. A tak, krwawy właśnie, bo podczas sieczki Jake za pomocą swej niezwykłej broni upuści sporo oleistej krwi robotom. Będzie jej tak dużo, że przydałyby się kalosze. Szykują się niezłe efekty, bo choć to tylko roboty, to fajnie jest zobaczyć jak bluzgają wkoło syntetyczną posoką. Rozgrywka w Nanobreakerze ma się opierać na klasycznym systemie combosów, znanym nam wszystkim świetnie z obu części Devil May Cry. Przeciwników oczywiście nigdy nie zabraknie, więc Plasma Blade co chwilę będzie miało okazje do przemiany. Właśnie tak – ta niezwykła broń w trakcie walki ze zwykłego ostrza przemienić się może w biczomiecz (coś podobnego do broni Ivy z Soul Calibura), a także w inne bronie – kosę, topór czy wielki młot. Rodzaj broni, w jaką zmieni się Plasma Blade wyznacza ilość ciosów w combosie. Warto też dodać, że im ich więcej, tym potężniejszą i skuteczniejszą broń uzyskamy. Oprócz tego nie zabraknie ataków specjalnych, które odpalić będzie można po załatwieniu odpowiednio dużej liczby mechanicznych oponentów. Nanobreaker będzie śmigał na ulepszonym silniku Castlevania: Lament of Innocence, więc spodziewajcie się w miarę podobnej grafiki i projektów poziomów. Na screenach nie wygląda to źle, ale taka grafika to za mało na pierwszą ligę. Zresztą w ogóle całą gra raczej na piedestał nie wskoczy – będzie klasyczna japońska zręcznościówka, wypełniona po brzegi jatką. Dobre i to.



Neo Contra

Konami zna się na robieniu gier wyśmienicie, to wiemy wszyscy. Ale dotychczas nie byliśmy świadomi faktu, że tak trafnie potrafi dobrać tytuł dla nowej gry. Sami sprawdźcie – Neo Contra... Czyż to nie brzmi świetnie? Szczególnie przypadł nam do gustu pierwszy człon tytułu najnowszej produkcji japońskich mistrzów... Hehe. Neo Contra to próba popchnięcia legendarnej serii strzelanek na nowe tory. Zapewne pamiętacie, że jakiś czas temu na PlayStation 2 pojawiła się Contra: Shattered Soldier, która miała całkiem sporo wspólnego z oldschoolowymi pozycjami z NES'a i SNES'a – ujęcia kamery jak w grach 2D, ale wszystkie obiekty były już trójwymiarowe. Neo Contra ma iść jeszcze dalej – tym razem akcja będzie już w pełnym 3D i naszym zdaniem wyjdzie z tego po prostu nieziemska strzelanina dla dwóch (jak zawsze) graczy. W Neo Contra spotkamy znajomego z Shattered Soldier, Billa Rizera (znanego także jako „numer dwa", bo to nim kierował gracz przy drugim padzie). Bill jak to Bill – wygląda klasycznie; ramboid jak się patrzy, nieogolony i objuczony bronią, która wystarczyłaby do rozpętania III Wojny Światowej. Jego nowym partnerem zostaje Genbei Yagyu – neosamuraj chciałoby się powiedzieć, w czerwonej zbroi imitującej te znane z czasów feudalnej Japonii i z kataną na plecach.

Obaj mili panowie będą mieli dużo roboty. Całe tabuny przeciwników rozmaitej maści – od zwykłego mięsa armatniego, aż po najbardziej wydumanych bossów. Wszystko to zostanie pokazane za pomocą widoku izometrycznego, a wielka rozpierducha nie ominie oczywiście elementów wystroju poziomów. Spodziewamy się gigantycznych eksplozji dewastujących okolicę, gigantycznych biomechanicznych bossów oraz fragmentów, podczas których bohaterowie pojeżdżą bądź polatają jakimś sprzętem. No i megaton wystrzelonych pocisków. Fakt, że Neo Contra ma być „zwykłą" strzelanką nie bardzo nas odstrasza. Zawsze fajnie jest postrzelać sobie razem z kumplem do nadciągających zewsząd wrogów i wspólnie obmyślać taktykę pokonania kolejnego bossa. Przypominają się stare, dobre czasy... Sniff, sniff.

newsflash

■ **Nowy oddział Marvela**

Marvel Enterprises, najbardziej znany wydawca komiksów na świecie oraz źródło niezliczonych licencji filmowych i growych założył właśnie specjalny oddział swojej firmy poświęcony wyłącznie grom wideo. Na jego czele stanął Ames Kirshen, który współpracował wcześniej przy produkcji Batman: Vengeance, Batman: Rise Of Sin Tzu oraz Superman: Shadow Of Apokolips. Zadaniem pana Kirshena będzie nadzorowanie nadchodzących gier na licencji Marvela. Oto one:

Spider-Man II Movie (Activision, lato 2004)
X-Men Legends (Activision, jesień 2004)
The Punisher (THQ, jesień 2004)
Fantastic Four (Activision, 2005)
Iron Man (Activision, 2005)
The Hulk 2 (Vivendi-Universal, 2005)
Marvel Universe MMP (Vivendi-Universal, termin wydania nieznany)

Powodzenia Ames, oby te gry nie były tak crapowate jak poprzednie, przy których pracowałeś... Hehehe.

■ **Plotki o PlayBoyu**

Jak zapewne pamiętacie, w poprzednim numerze zamieściliśmy krótką notkę o tym, że developerzy martwią się małą ilością RAM'u na pokładzie PSP (zaledwie 8 MB). Najnowsze wieści głoszą, że Sony przychyliło się do próśb producentów gier i całkiem możliwe jest, że ilość pamięci RAM w PSP zostanie znacznie zwiększona. Być może nawet do 32 MB. A to znaczy, że już w tym roku do naszych kieszeni trafi konsolka o parametrach zbliżonych do PlayStation 2. Nieźle, naprawdę nieźle.

■ **Moc niewykorzystana**

Sony za pomocą specjalistycznych urządzeń postanowiło zmierzyć poziom wykorzystywania przez gry mocy PlayStation 2. Ciekawy pomysł, prawda? Ale jeszcze ciekawsze są wyniki. Otóż okazuje się, że prawie połowa gier (nawet tych ładniejszych) nie zmusza PlayStation 2 do większego wysiłku! Aż sześćdziesiąt procent gier zasuwa z zaledwie 30. klatkach na sekundę, a jeszcze więcej w ogóle nie wykorzystuje koprocesora VU, który miał wspomagać Emotion Engine przy obliczaniu AI oraz fizyki w grach. Są oczywiście gry, które potrafią to wykorzystać i dużo bardziej obciążają PlayStation 2. Najlepsza z nich przy sześćdziesięciu klatkach na sekundę wyświetla dwa razy więcej polygonów niż te, które nie korzystają z dobrodziejstw VU. Niestety Sony nie podało jej tytułu... Szkoda.

Problemy z wykorzystaniem mocy PS2 pojawiają się zresztą już od dawna, bo jak twierdzą developerzy jest ona skomplikowana w programowaniu. Sądzimy, że to tanie wymówki – mieliście chyba dość czasu na naukę, prawda? No, to teraz pokażcie nam gry, które naprawdę wykorzystują moc konsoli.

■ **Golfiarze na start**

Sony zapowiedziało Hot Shots Golf Fore!, amerykańską wersją Everybody's Golf 4, które w Japonii sprzedaje się świetnie – milion egzemplarzy w ciągu miesiąca. Dokładna data premiery nie jest jeszcze znana.

Animal Crossing

Tempo, w jakim Animal Crossing pokonuje dystans z Japonii do Europy poprzez USA jest skandaliczne. Gra pierwotnie ukazała się w Japonii w grudniu 2001 roku, a we wrześniu roku następnego zadebiutowała na rynku amerykańskim. W Europie premiera jeszcze nie nastąpiła. Wstyd Nintendo, wstyd.

Animal Crossing w tym czasie dochrapał się miana gry kultowej. Słusznie poniekąd, bo gra rzeczywiście jest niezwykła, jeżeli ktoś lubi pozycje, po których od razu widać, że pochodzą z Kraju Kwitnącej Wiśni. A po Animal Crossing widać, i to mocno.

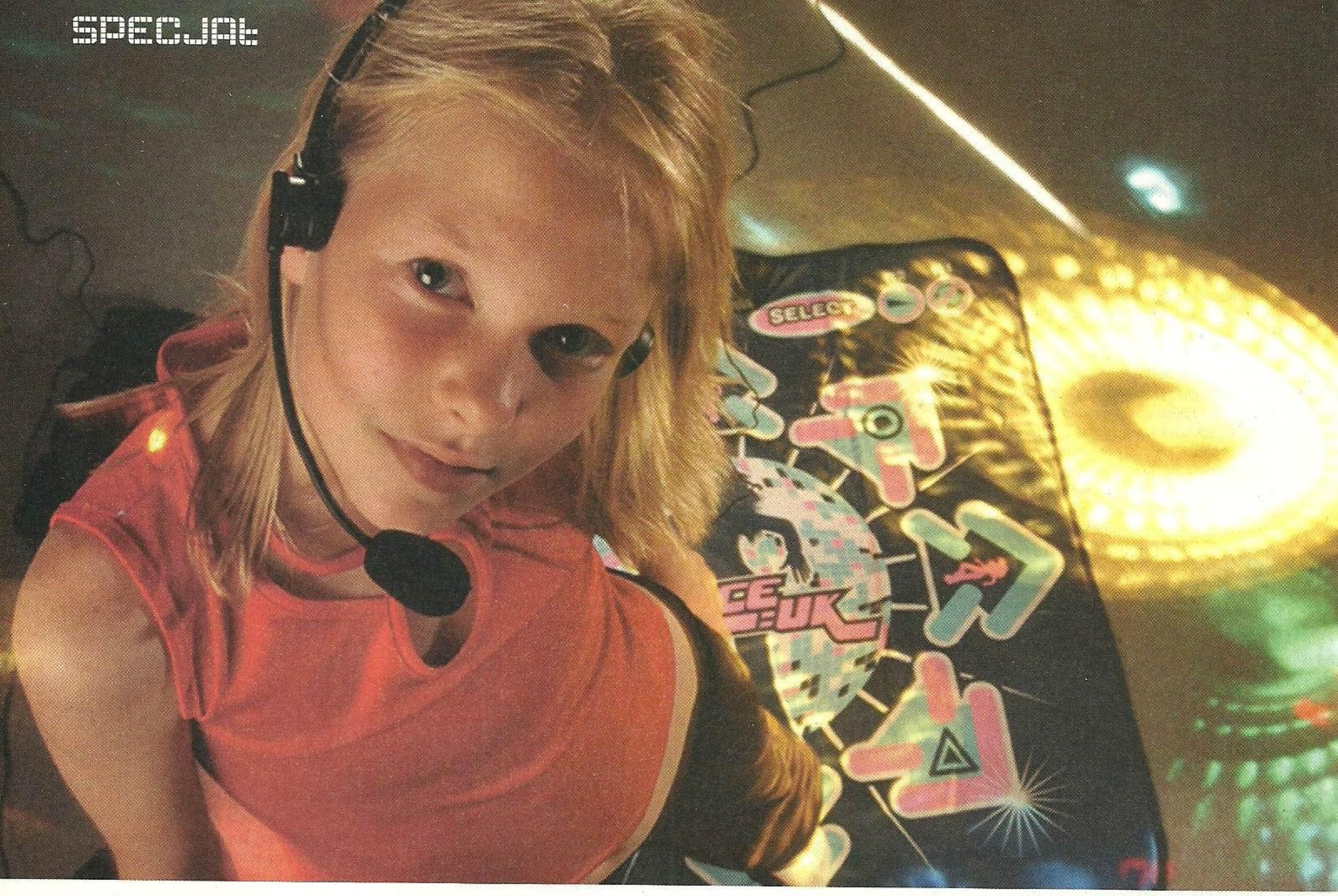
Cała gra opiera się na podobnym do The Sims pomyśle - to po prostu „życie" w małym miasteczku i niemal wszystko, co z nim związane. Miasteczko zaludniają sympatyczne zwierzaczki, a całość wygląda bardzo słodko i pastelowo. W końcu to gra Nintendo... Ale wróćmy do zabawy. Na początku wybierzemy sobie dom, a potem zaczniemy „życie" – rozmowy z innymi, żyjącymi własnym wirtualnym życiem mieszkańcami, zaprzyjaźnianie się i robienie sobie wrogów, zarabianie pieniążków poprzez

zbieranie muszli na plaży, łapanie ryb i rzadkich owadów, czy też wykonywanie zadań dla mieszkańców miasteczka. Można będzie pisać listy, zostawiać ogłoszenia, uczestniczyć w świętach (Halloween, Gwiazdka itd.) i oczywiście kupować różne rzeczy potrzebne do urządzenia domu. Bo jak się okazuje w Animal Crossing rządzi zasada „pokaż mi jak mieszkasz, a powiem ci, kim jesteś" i gra punktować będzie nasze mieszkanko, jego wystrój i zgodność ustawienia mebli z zasadami feng shui. Będzie w Animal Crossing dużo do roboty, bo gra opiera się na dwóch filarach – zbieraniu rozmaitych rzeczy (mnóstwo tego) i komunikowaniu się z mieszkańcami (też

niemało). Najfajniejsze jednak jest to, że Animal Crossing będą mogli grać także inni domownicy – w sumie cztery osoby i ich „życie" toczyć się będzie niejako równocześnie. Gracze mogą pisać do siebie listy, robić złośliwości lub dawać prezenty i tak dalej. Można też będzie zrobić więcej, choćby wyjechać do innego miasta w odwiedziny! Gra na memorce zapisze wszystko, co trzeba, a my zaniesiemy ją do kumpla... A jego miasteczko wygląda inaczej i można będzie sobie coś z niego przywieźć, na przykład drzewko owocowe i zasadzić je pod domem. Dziwne to trochę, ale podobno wciągające jak ruchome piaski. Między innymi dlatego, że Animal Crossing wykorzystuje wewnętrzny zegar konsoli i wszystko w miasteczku dziać się będzie w czasie rzeczywistym. Jeżeli kupiec ma

przyjechać np. w piątek drugiego kwietnia o szóstej rano, to tylko wtedy nadarzy się okazja go złapać... Do tego dojdzie połączenie z GBA oraz kilka starych gier Ninny – Donkey Kong, PunchOut! i inne. Jeszcze trochę cierpliwości – Nintendo Europe obiecuje premierę w tym roku.

Nie czekaj!
Już teraz przejdź na
Ciemną Stronę Mocy
Sprawdź nas!
CSM
ciemna.strona.mocy
www.gry.wp.pl
wp.pl
Wirtualna Polska
wp.pl
gry.wp.pl



muzyczna rewolucja

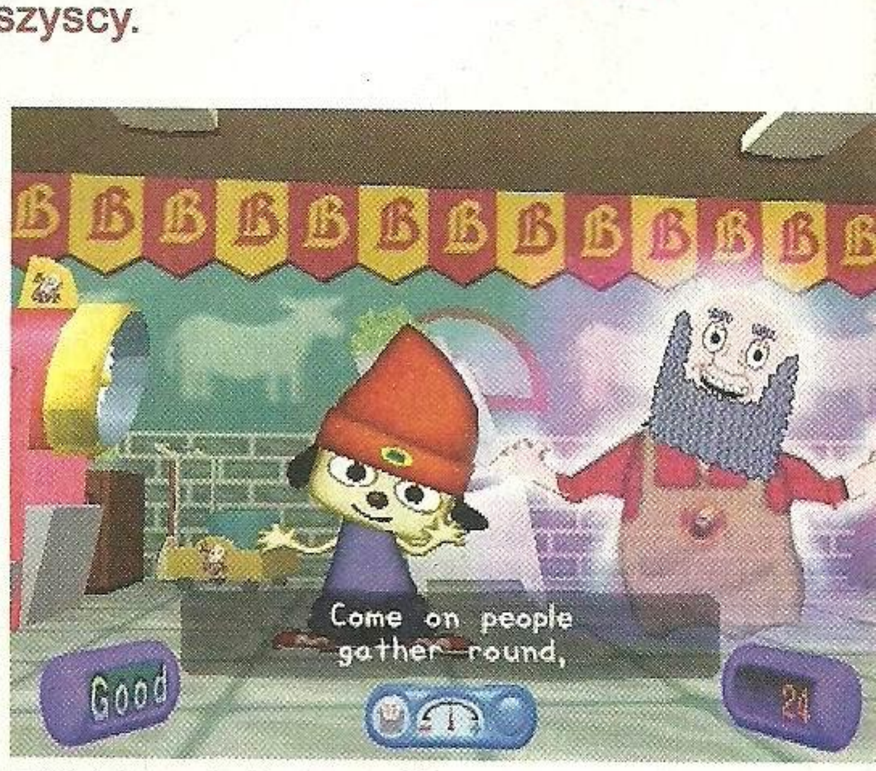
txt: Matt

Czym jest Rhythm Action? Na pewno tą odmianą gier video, w których na pierwszy plan wysuwa się muzyka. Na pewno potężnym, zdobywającym coraz większą popularność, niesamowicie atrakcyjnym gatunkiem, który wymaga od graczy dobrego wyczucia rytmu. Ale ja lubię inną odpowiedź. Rythm Action coraz skuteczniej zaciera różnice pomiędzy bogatym i kolorowym światem muzyki, a ciągle rosnącym w siłę uniwersum gier. Proste zasady rozgrywki i chęć uczestniczenia w muzycznej zabawie przyciągają coraz większe rzesze osób. Nawet tych, którym gry na co dzień kojarzyły się z dziecinadą, stratą czasu, czy (moim ulubionym) symbolem emocjonalnej niedojrzałości. Teraz gramy wszyscy.

Rhythm Action, podobnie jak większość przełomowych gatunków gier narodził się w Japonii. Wśród wszystkich tych Japończyków kierujących się w życiu ściśle określonymi, honorowymi kodeksami, a których to w latach siedemdziesiątych ogarnęła niesamowita szajba na punkcie sceny disco. To właśnie taniec i nierozerwalnie łącząca się z nim nieskrępowana zabawa w rytm pulsującej zewsząd muzyki powoli zacierały w naszych przyjaciołach co surowsze normy, jakie na co dzień ich obowiązywały. W miłości do tańca i wspólnej zabawie nasi bohaterowie odnaleźli alternatywne, drugie, nieznane dotąd życie.
Czy domyślacie się chociaż, co to jest Para Para? Tak! Po części macie rację. Chodzi tu o pewną grę wymyśloną przez Japończyków na fali dyskotekowej gorączki. A dokładniej? Każdej piosence, która przemknęła się przez kolorowe ściany japońskich dyskotek przyporządkowywano odpowiedni zestaw ściśle określonych ruchów. Zadaniem roztańczonej gawiedzi było, jak się domyślacie, odtańczenie przypisanej sekwencji ruchów w zależności od aktualnie granej piosenki. Niesamowita sprawa. Wypchany po brzegi lokal, błyskające światła, głośna muzyka i tabuny młodych ludzi powtarzających ten sam, taneczny układ. Przyjrzyjcie się bliżej fenomenowi utworu Macarena, czy scenie z balu maturalnego w dość słabym filmie „Cała Ona" („She's All That"). Ot, taka amerykańska namiastka Para Para, zabawy, która w latach siedemdziesiątych zdobyła w Japonii status kultowej. Całe to zamiłowanie do podążania wyznaczoną ścieżką w rytm szalonej muzyki po prostu nie mogło nie posłużyć jako podwalina pod opisywany rhythm action. Kwestią czasu było sprzężenie masowego szaleństwa z nowoczesną technologią.

Seria "Bemani" podbija Japonię

Znacie firmę Konami? Znacie. To jeden z czołowych, japońskich producentów gier video i jeden z największych wydawców gier na świecie. W 1997 roku Konami połknęło mnóstwo pierwszoligowych licencji muzycznych, głównie z gatunku jPop i Dance, po czym zaatakowało salony gier maszyną o nazwie Beatmania. Ciężko opisać, czym dla gatunku rhythm action był ten tytuł! Ale spróbujmy.
Po pierwsze, Konami odnotowało 260 procentowy wzrost dochodów. Po drugie, Beatmania doczekała się w ciągu czterech kolejnych lat ponad 40 sequeli! No i po trzecie



■ Każdy, kto grał w Parappę na PS one po prostu musiał zakochać się w gatunku gier muzycznych. To było coś... Nowego. Druga część nie była już tak świeża, ale i tak oferowała sporo miodku.

■ Beatmania sprzedała się słabo w Europie, ale w Japonii rządziła zarówno w salonach, jak i na PS one. Konami wydało ponad czterdzieści dodatków z nowymi utworami. To porażająca liczba.

primo ultimo, kraj wiecznie kwitnącej wiśni ogarnęła prawdziwa histeria na punkcie tegoż automatu, który nie tylko był mocnym powiewem świeżości na skostniałym rynku arcade, ale dodatkowo zainspirował innych producentów gier do pójścia właśnie tą, cholernie odkrywczą ścieżką.

A czym była sama Beatmania? Najpiękniejszym na świecie symulatorem DJ'a. Automat do gry składał się z pięciu kolorowych guziczków (dwóch niebieskich i trzech białych) oraz obrotowego talerza. Zasady gry były tak proste, że gracze po prostu nie mogli mieć problemów z włączeniem się do zabawy. Wszystko, co należało robić, to powtarzać za automatem kombinacje klawiszy jakie przewinęły się przez ekran, w rytm wybranego utworu muzycznego. Guziczki należało jednak nie tylko naciskać w odpowiedniej kolejności, ale także w dokładnie wymierzonym czasie. Właśnie w tym miejscu niezbędne okazało się prawidłowe wyczucie rytmu i szybkość. Gracz w pewnym sensie podążał za tempem narzuconym przez muzykę. Dodajmy, iż Beatmania cechowała się niesamowitą muzyką, która bardzo szybko (jak zresztą wszystko co dobre w Japonii) zyskała kultowy status.

A właśnie. Zapytacie po co Konami wyposażyło swój automat w ten obrotowy talerz? Beatmania w niektórych momentach, poza waleniem w kolorowe guziczki, wymagała od podłączonego do niej gracza zakręcenia ze wszystkich sił owym gadżetem, co owocowało ślicznym efektem drapanej winylowej płyty. Albo smażonego naleśnika, jak dodau by w tym miejscu mistrz Screwball. Grę dodatkowo miała pomysłowo dobrany poziom trudności. Początkowe utwory były dziecinnie proste do powtórzenia, co zachęcało do zabawy nawet osoby, którym na co dzień wszystko samo wypada z rąk. Jednak w miarę postępów Beatmania stawała się coraz trudniejsza, a kolejne utwory zaczynały stanowić nie lada problem. Melodie, które oczekiwały na końcu gry, wysyłały do kąta nawet największych wyznawców cudownego automatu, gdy okazywało się, że nie starcza im rąk, aby odpowiednio szybko naciskać te przeklęte guziki. I kręcić talerzem. Oj tak, Beatmania przez długi czas była królową japońskich salonów gier.

Reanimacja salonów: Dance Dance Revolution

Konami mogło w zasadzie ograniczyć się już tylko do produkcji kolejnych sequeli niesamowitego, cieszącego się ogromną popularnością automatu i budować kolejne garaże dla ciężarówek wypełnionych pieniędzmi. Producent poszedł jednak o krok dalej i już w 1998 roku wymierzył przepełnionym salonom gier kolejny miażdżący cios. Tym razem w postaci automatu z grą Dance Dance Revolution! Czym jest sławne DDR wiemy wszyscy. Tym, którzy jednak idą w zaparte spieszę z wyjaśnieniem. Konami zbudowało potężny automat z dobudowaną metalową matą z przyciskami. Założenia DDR były bliźniaczo podobne do tych z Beatmanii. Tym razem jednak, wyświetloną na ekranie sekwencję klawiszy należało „wydeptać" nogami na wspomnianej już macie. Ponownie producent zaoferował graczom możliwość przebierania w najpopularniejszych na rynku utworach muzycznych, które dodatkowo zagrzewałyby ich do tańca. Właśnie tańca. O ile Beatmania skupiała się głównie na łapkach gracza, tak Dance Dance Revolution angażowało już całe jego ciałko. Ta gra była czymś więcej, niż jej poprzedniczka. To jakby przeniesienie do salonów gier wszystkich mocnych atutów, jakimi cechowało się w latach siedemdziesiątych wspomniane już wcześniej Para Para. A więc wspólna, wręcz masowa zabawa w podążanie za rytmem ulubionej piosenki. Automat DDR błyskawicznie doczekał się deszczu sequeli spychając inne, cieszące się dotychczas olbrzymią popularnością gry w najciemniejsze kąty salonów.

Aha. Być może zastanawialiście się czasem dlaczego gatunek rhythm action tak bezwzględnie zdominował japońskie salony gier i dopiero przy drugim spojrzeniu dostrzec tam możemy tak wielkie dla nas tytuły jak chociażby Virtua Fighter 4 czy Soul Calibur 2. Odpowiedzi szukajcie w kulturze żółtych braci. W świeżości, wolności i ogromie nowych przeżyć, jakie w ich życie wniosła muzyka i możliwość uczestniczenia w niej. Nie powinien dziwić nas fakt, że wraz z uczynieniem muzyki głównym bohaterem gier inne gatunki po prostu musiały wykonać głęboki pokłon i z szacunkiem usunąć się na dalszy plan.

Ogromny potencjał w nowym gatunku gier dostrzegły także inne czołowe firmy developerskie (w tym Namco, Square i Sony), które nie tylko spróbowały swych sił w salonach gier, ale także zaatakowały stacjonarne konsole. I w ten sposób rhythm action sprytnie przeniósł się z zatłoczonych salonów arcade pod domowe strzechy, gromadząc przed telewizorami kolejne rzesze wyznawców. Nie tylko tych nastoletnich chłopaków, którzy do tej pory dzierżyli w dłoniach pada godzinami zagrywając się w kolejne strzelaniny i mordobicia, ale całe rodziny. Łącznie z niedocenionymi wcześniej dziewczynami, rodzicami i dziadkami. Dlaczego? Bo muzyka nie widzi podziałów. Bo nie kieruje się nigdy do określonego wiekowo, czy płciowo odbiorcy. Ona ma tą fajną właściwość, że potrafi łączyć pokolenia. I chyba potrafią to także gry z gatunku rhythm action.

Czas na konsole

I właśnie w tym miejscu przyszedł czas na cudownego Parappa the Rapper (czy wiecie już skąd takie, a nie inne imię głównego bohatera?). Z kilku względów jest to bardzo ważna gra nie tylko dla Japończyków, ale również reszty grającego świata. Przede wszystkim Parappa był pierwszym

SPECJAL

Karaoke Revolution / Stage

W pewnym momencie zespół Harmonix zaraził się masową chorobą o nazwie Karaoke. Znacie historię o tym, skąd wziął się fenomen samodzielnego śpiewania w mikrofon znanych piosenek? Jest krótka.

Wszystko działo się nigdzie indziej, jak w Japonii. Otóż pewnego wieczoru w pewnym barze właściciel z przerażeniem zaobserwował znudzenie i senność na twarzach klientów po tym, jak wynajęty przez niego podrzędny piosenkarz nie wywiązał się z zadania rozruszania publiczności. Wówczas wpadł na ciekawy pomysł. Piosenkarza wystawił za drzwi, zespołowi kazał grać, natomiast ludzie dostali mikrofon. Dość powiedzieć, że ludzie pomysł podłapali do tego stopnia, że dziś Karaoke jest fenomenem na skalę światową. Przewijające się przez ekran słowa i skacząca po nich kuleczka to już zasługa Amerykanów, ale właśnie Japonia jest i będzie domem Karaoke.

Harmonix (we współpracy z Konami) wpadło na pomysł przeniesienia tego fenomenu na konsolę PlayStation 2. Udało im się! **Karaoke Revolution** zrobiło w Japonii oszałamiającą furorę, niemal z miejsca doczekując się ośmiu dodatków (zdziwi się ktoś, jeśli dodam, iż stricte jPopowych?). Od niemal miesiąca mam okazję bawić się pełną wersją gry, która ciągle czeka na swoją premierę w Europie. I nie chcę ufać serwisom informacyjnym, które sugerują datę wydania u nas tego tytułu na kwiecień 2004. Aż chce się okrzyknąć ją mianem rewolucji i największym wydarzeniem od czasów **Beatmanii**! Taka jest dobra! Zasady jak w każdym rhythm-action są dziecinnie proste. Przez ekran przewijają się słowa piosenki, z głośników zaś płynie wybrana przez nas melodia. Rola gracza? Śpiewać na odpowiednio wysokim lub niskim poziomie słowa piosenki tak, aby ich tonacja trafiała w wymaganą przez program! Do obsługi gry niezbędny jest headset (od SOCOMA, lub sprzedawany oddzielnie przez Logitecha) podłączany do konsoli przez port USB.

Na początku trudno jest wydusić z siebie jakiekolwiek dźwięki, a usłyszenie swojego głosu w telewizji kończy się długim, niepowstrzymywanym śmiechem. Gdy gracz oswoi się z zasadami, zaczyna składać w całość wyduszane z trudem dźwięki. A pod koniec tygodnia śpiewa jak pierwsza finalistka naszego Idola, niejaka Alex, do niedawna jeszcze Ala.

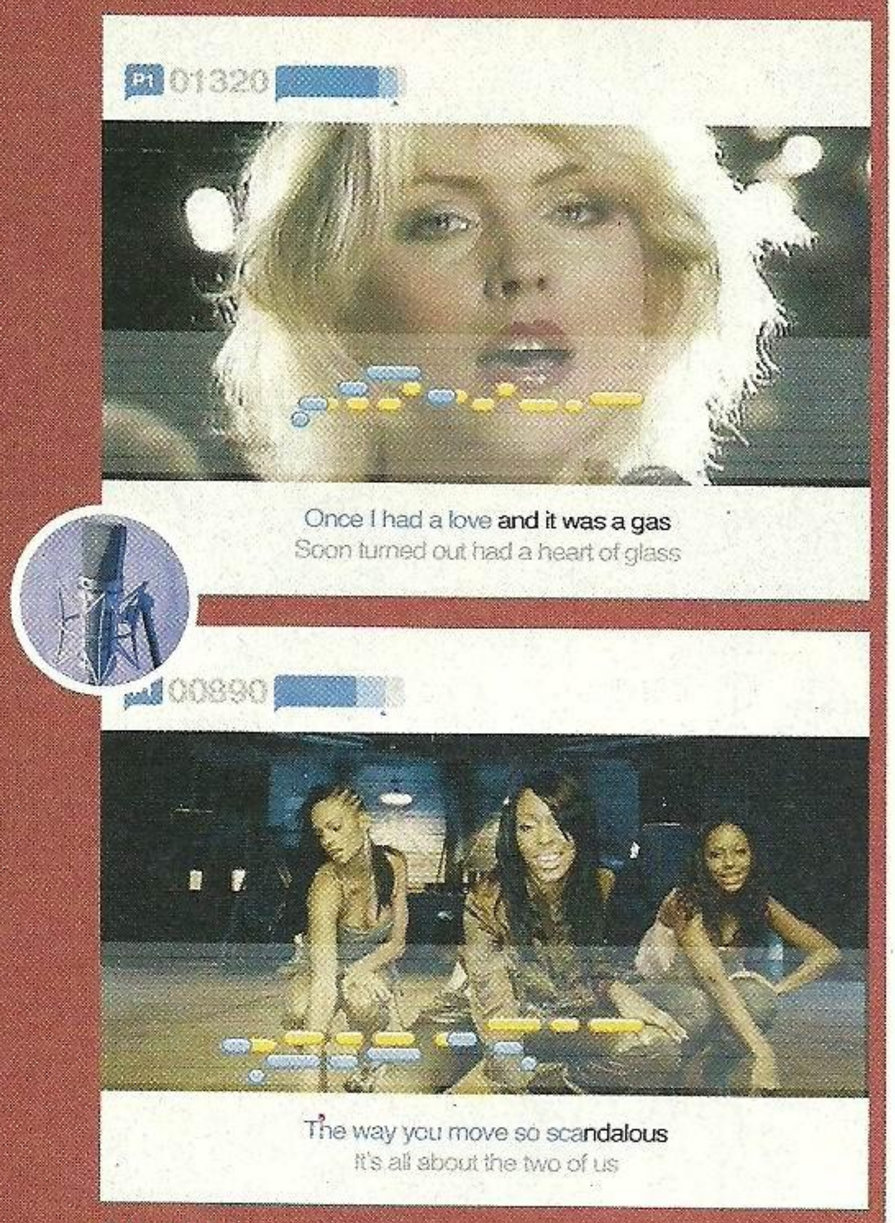
Karaoke Revolution jest grą rhythm action, która sprawia, że gracz angażuje się niespotykanym dotąd stopniu. Łapanie wszystkich tych basów, sopranów, dołów, gór, zaciąganie, wyciszanie, stopniowanie głosu – **Karaoke Revolution** jest istną kopalnią patentów! I niech stracę głos, jeśli ta gra nie sprzeda kolejnych konsol i kilku milionów niezbędnych do jej obsługi headsetów! W moim przekonaniu **Revolution** stanowi prześliczne uwieńczenie siedmioletniego pochodu rythm action przez domowe platformy.

Wręcz nie mogę się doczekać, co w przyszłości wyplują programiści z Harmonix. Jestem pod wrażeniem ich potencjału i gier, jakie do tej pory wydali.

Matt

■ Platforma: PS2

■ Premiera: kwiecień 2004



SingStar

Niedawno goszczący na łamach FAQ screen z **Singstara** przyobleczony został w grę. Na pierwszy rzut oka grę. Bo sprawa sięga znacznie, że tak powiem, głębiej.

Dwa mikrofony podłączone przez USB do specjalnego rozgałęziacza, wybór płytki w czytniku i to w zasadzie tyle. Następnie z listy utworów wybiera człowiek interesujący go kawałek i zaczyna śpiewać. Słowa przesuwają się po ekranie wzorem z najlepszych dyskotek poddających pijanych klientów wyrafinowanej torturze karaoke i zaczyna się.

Na ekranie właśnie pręży się George Michael śpiewając swój niezapomniany hit „Careless Whispers" i wystarczy tylko mu wtórować. Przy okazji trafiając w intonację.

W Singstarze najważniejsza jest intonacja. Można nawet nie trafiać w słowa – wystarczy tylko wydawać dźwięki mniej więcej wtedy, kiedy na ekranie powinna być odśpiewywana konkretna partia wokalu. Nie wolno jednak nie trafić z intonacją. Czyli – można mruczeć zamiast śpiewać, ale mruczeć odpowiednio. I na tym polega cała zabawa.

Na ekranie, poza teledyskiem szlagieru pojawiają się też paski. Paski te symbolizują śpiewane fragmenty. Istotną wskazówką jest też to, gdzie na ekranie się pojawiają. Czym wyżej belka, tym wyżej trzeba zaśpiewać dany fragment i odwrotnie, kiedy belka pojawia się na dole ekranu. Każda piosenka premiowana jest punktami, z których wyliczana jest potem zdolność śpiewającego – począwszy od Tone deafa do **Singstara** właśnie. Punkty przyznawane są za każdy poprawny moment danego fragmentu – zaśpiewanie go w odpowiedniej tonacji, trzeba też trafić z długością. Sam u siebie zauważyłem spore sukcesy w kawałkach wysokich – jestem fachowcem od, tu nomen omen – Bananaramy „Venus". Całkiem nieźle szło mi też z „Careless Whispers" George'a Michaela i „Like a Virgin" Madonny.

Gdyby ktoś kiedykolwiek wspomniał mi o tym, że właśnie w ten sposób będę reklamował swoje osiągnięcia w grze konsolowej to prawdopodobnie bym mu nie uwierzył. Ale co mi tam.

Grałem w niedokończoną jeszcze wersję, ale większość opcji już była. Możliwość gry w jedną osobę (słabe) i dwie (zajebiste) – zarówno w pojedynku , jak i we współpracy, jest też niezwykle perfidna możliwość odsłuchania swojego głosu – nie macie pojęcia, jak bardzo żałośnie brzmi własny śpiew. No dobra, mój własny tak brzmiał ...

Pisałem też o drugim aspekcie. No więc **Singstar** to swoista podróż w głąb siebie. Co to znaczy? Podsumujemy to tak: w chwili, kiedy czytacie ten tekst wydaje Wam się jeszcze, że nie potraficie sobie wyobrazić bardziej kretyńskiej zabawy niż siedzenie w mroku z mikrofonem w ręku i śpiewanie swoim całkowicie nie nadającym się do tego głosem hitów sprzed dwóch dekad. I spoko – to żaden wstyd. Po prostu jeszcze w to nie graliście.

Banan a Rama

PS: Nigdy nie śpiewajcie YMCA na głos sami w mieszkaniu. Kiedy śpiewacie to przy znajomych, możecie udawać, że chodzi o zabawę. Ale kiedy zostaniecie przyłapani na tym, że sami w pokoju śpiewacie wersy typu „No man does it all by himself" to od razu możecie zrezygnować z planów na spędzenie reszty szkoły w towarzystwie innym niż ci trzej przemili, zadbani młodzi chłopcy z tymi fajnymi grzywkami i ślicznymi pantofelkami. Takie wieści szybko się rozchodzą.

PS2: Dobra rada. Śpiewajcie z przepony.

■ **Platforma:** PS2
■ **Premiera:** marzec 2004

domowym tytułem muzycznym, który oceniał u gracza zarówno wyczucie rytmu jak i celność trafiania w poszczególne dźwięki piosenek. Znacie Parappę. To taki mały, pocieszny psiak ubrany w luźne, raperskie ciuszki i fachową czapkę. Gracz przejmował nad nim kontrolę jedynie w momencie, gdy któraś z napotkanych w grze postaci rzucała mu wyzwanie. Rozpoczynał się wówczas szalony, z reguły pięciominutowy teledysk, podczas którego Parappa zmuszony był do powtarzania za rywalem wskazanej sekwencji klawiszy. Prawidłowe trafianie w wyznaczone guziki i wzorowe wyczucie czasu nagradzane były ciągłością teledysku, sowitą ilością punktów i ostatecznie zażegnaniem problemu, z jakim zetknął się nasz maleńki bohater. Mylenie przycisków pada i ociężałość kciuka prowadziły do frustracji osób trzecich występujących w grze, brzydkimi przestojami w teledysku, napisami pokroju „idzie Ci coraz gorzej", a ostatecznie pozbawieniem szans na dalszą zabawę.

Parappa jest prekursorem wielkiego pochodu rhythm action przez stacjonarne konsole. Ponadto ta niepozorna zabawka od Sony zdobyła tak niesamowitą popularność (także wśród obcokrajowców), że producent nie mógł już dłużej tłamsić Parappy na maleńkiej wyspie. Tym samym gra poszła na eksport i niemal rok po japońskiej premierze dotarła również do nas. Masaya Matsuura, twórca Rappera mówi tak: „Zawsze chciałem uczynić z muzyki głównego bohatera gry. Pragnąłem, aby ludzie cieszyli się nią tak, jakby sami ją tworzyli. Gry muzyczne są uniwersalne, trafiają do każdego bez względu na wiek i płeć wyzwalając przy tym mnóstwo pozytywnych emocji u odbiorcy". Cóż dodać. Produkując Parappę, Sony otworzyło grom muzycznym okienko na świat. Świat, który nie zareagował nawet w połowie tak entuzjastycznie, jak skośnoocy wyznawcy rhythm action, a baza użytkowników buduje się tu znacznie wolniej niż w Kraju Kwitnącej Wiśni.

Bardzo chłodno do całej sprawy podeszli Amerykanie, gęstym sitem cedząc co lepsze, odpowiadające ich rynkowi pozycje muzyczne. Podobnie jest wśród europejskich wydawców, którzy nie rzucają się z wywalonymi językami na czterdziesty z kolei klon Beatmanii. Cóż, dzięki temu w nasze łapki trafiają te lepsze (przynajmniej według wydawców) pozycje, ale właśnie przez taką sytuację nie mamy możliwości przebierania wśród pękającej w szwach oferty rhythm action.

Szlak przetarty!

Gry muzyczne zdołały jednak zaistnieć w świadomości europejskich graczy jako osobny gatunek, z miejsca dzieląc ich na zatwardziałych przeciwników i gorących zwolenników. Pomijając już ludzi, których na kilometr odrzuca samo słowo muzyka i nie chcą mieć z nią nic wspólnego, przeciwnicy rhythm action zarzucają temu gatunkowi przede wszystkim prostacką formę rozgrywki (przecież to tylko bicie po przyciskach), dziecinne reguły (ależ to zwyczajne powtarzanie sekwencji guziczków za konsolą), no i szablonowość (każda gra toczy się według tego samego, nudnego schematu). Co na to zwolennicy? Cóż, oni kochają tę dziedzinę gier dokładnie za to, za co nienawidzą jej przeciwnicy. Forma rozgrywki może z pozoru wydawać się dziecinna, ale świadomość, że własnymi umiejętnościami współtworzymy bijący z głośników rytm sprawia, że natychmiast znikają wszelkie na siłę wypatrzone wady. Niski poziom trudności na początku ma z kolei za zadanie przekonać do zabawy nawet osoby „mocno

■ Dance Dance Revolution reanimowało japońskie salony gier - znów przed automatami ustawiały się kolejki chętnych do zabawy. A od kiedy powstały maty do konsol, zabawa przeniosła się także do domów.

niezręcznościowe". No i szablonowość. Oczywistym jest, że od momentu ukazania się Beatmanii niemal każda nowa gra rhythm action toczy się według bliźniaczo podobnych zasad. Tu zgoda. Ale każdy nowy tytuł cechuje się przecież zupełnie inną ścieżką dźwiękową, innym wykonaniem, no i ostatecznie możliwościami jego obsługi. Wszak rhythm action to także bogata paleta dodatków do gier, takich jak maty do tańczenia, miksery, gitary, mikrofony, batuty, bębny, czy... EyeToy. O nudzie i monotonii po prostu nie może być mowy.

Sega, Square, Konami... wszyscy to robią

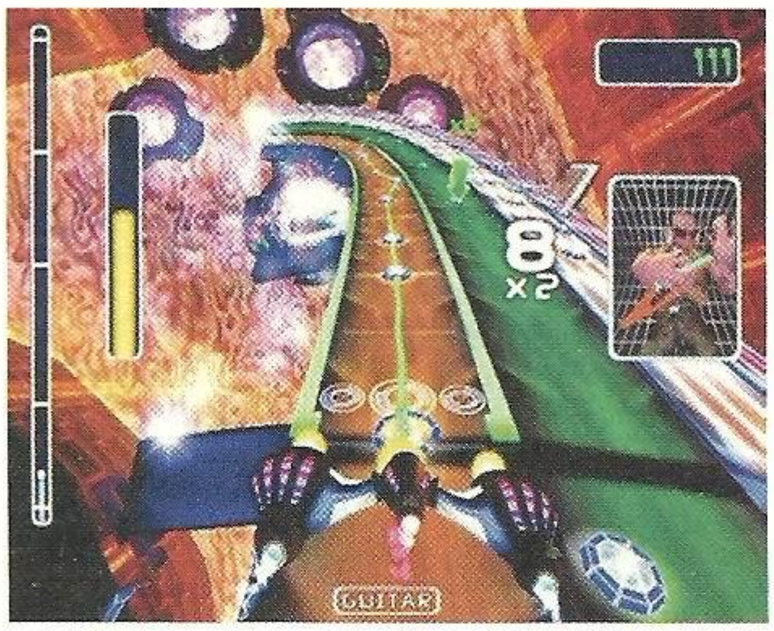
Dziś Japonia wręcz tonie pod zalewem coraz wymyślniejszych gier reprezentujących opisywany gatunek, a próby policzenia wszystkich tytułów rhythm action, jakie się tam ukazały, podjąłby się jedynie szaleniec. Nasze europejskie podwórko jest pod tym względem znacznie uboższe, co oczywiście nie oznacza, że nie mamy w co grać. Wręcz przeciwnie. Nasz rynek pełen jest zarówno mocarnych tytułów, które wniosły w gatunek mnóstwo usprawnień i innowacji oraz niemiłosiernych śmieciuszków, na które po prostu szkoda czasu i pieniędzy. Olbrzymie zasługi dla gier rhythm action mają na tym polu Sega, Sony,

■ REZ, komerycjny niewypał Segi jest jedną z najbardziej kultowych pozycji z gatunku gier muzycznych. Niesamowity spektakl z cyklu "Światło i dźwięk".

Konami, Square/Enix oraz wynoszony przeze mnie nad niebiosa zespół Harmonix! A taneczne zabawki ze stajni Disneya możemy sobie spokojnie darować.
Za co kochamy Segę? No przede wszystkim za niesamowite Samba De Amigo (Dreamcast), które we wrześniu 2000 roku, dokładnie dziewięć miesięcy po japońskiej premierze, utorowało sobie drogę do naszych sklepów. To chyba jeden z najbardziej zwariowanych i niepoważnych tytułów RA, jaki w ogóle zawitał na rynku. Tylko tu graczmiał możliwość wymachiwania przed konsolą najprawdziwszymi na świecie marakasami w rytm latynoskich dźwięków! Program wymagał od grającego rytmicznego potrząsania nietypowymi kontrolerami na jednym z trzech poziomów wysokości, oczywiście w ściśle określonym czasie. Przy rozkręconych do granic możliwości głośnikach, meksykańskim sombrero na głowie i dużym cygarem w buzi poczułem się jak latynoski tancerz trzęsący się na scenie przed rozbawionym tłumem. Niesamowicie zabawne doświadczenie gwarantujące istne eksplozje śmiechu!
Sega to także dwie części muzycznej gry Space Channel 5 (Dreamcast/PlayStation 2). Tu już bez fajerwerków. Zadanie gracza polegało na obserwowaniu roztańczonych kosmitów (Morolianów) i próbie powtórzenia za nimi układów tanecznych w celu ich eliminacji. Program nie wyświetlał nam żadnych pomocnych kombinacji klawiszy, ani nie naprowadzał na właściwy rytm. Należało się zatem wsłuchać i zwyczajnie powtórzyć za pomocą pada świeżo zapamiętaną sekwencję. Zabawka od Segi jak żaden inny rhythm action wymuszała na graczu wzorowe wyczucie tempa i szybkie zapamiętywanie wskazanych kombinacji. Nic jednak nie było w stanie przygotować zapalonych wyznawców Segi na ostatnie muzyczne dzieło, jakim bezapelacyjnie był Rez (Dreamcast/PlayStation 2). Zatrzymajmy się tu na moment. Mamy rok 2001. Rez nie jest klasycznym rhythm action. W moim przekonaniu jest hołdem oddanym cudownej sztuce, za jaką uważam elektroniczną muzykę. Prawdziwą, czystą elektronikę. Smutną i psychodeliczną. Taki też był wygląd całej gry. Wektorowa, pulsująca w rytm tłustego basu postać gracza przemierzała surowo wykonane, artystyczne, tętniące i nieustannie zmieniające kształt tunele, zwalczając przy tym nadlatujących zewsząd przeciwników. Dekapitacje odbywały się w takt schizofrenicznych, niezrozumiałych dla mnie dźwięków, a melodia towarzysząca przygodzie rozbudowywała się wraz przechodzeniem kolejnych plansz! Ascetyczna i piękna w swej surowości grafika usiłowała moim zdaniem pokazać graczom, jak w wyobrażeniu twórcy gry wygląda świat elektronicznej i co tu dużo mówić, psychodelicznej muzyki. W moim przekonaniu Rez nie jest tytułem muzycznym, ale o muzyce. To gra opisująca złożoność i piękno jej świata. Pamiętacie twórcę Parappy? Masaya Matsuura w jednym z wywiadów powiedział, że muzyka jest czystą sztuką, której nie da się przedstawić w żadnej formie. Tym większy szacunek i worek Kudosów dla nieistniejącego już oddziału Segi (United Game Artists) za ten tytuł. Przebłysk geniuszu. Szkoda, że okazał się komercyjnym niewypałem.

Harmonix wkracza na scenę

Powróćmy jednak do czystego rhythm action, na tle którego Rez stanowił prześliczny wyjątek. Oto grupa Harmonix, o której nikt wcześniej nie słyszał. A dokładnie to Harmonix Music Systems, zespół zrzeszający w swych szeregach artystów, programistów, graczy i projektantów gier. Harmonix ma jak dotąd na swoim koncie trzy samodzielne tytuły, za każdym razem nagradzane najwyższymi odznaczeniami. Znacie ich dokonania. Ale nie zaszkodzi przypomnieć. Pierwsze uderzyło Frequency (PlayStation 2) w 2001 roku, oferując europejskim graczom wszystko, co najlepsze w gatunku rhythm action. Mnóstwo znanych, wpadających w ucho utworów rozbito w tej grze na drobne dźwięki, a zadanie sprowadzało się po prostu do ich wyłapywania podczas szalonej gonitwy wzdłuż niekończącego się tunelu. Zręczne przechodzenie pomiędzy kolejnymi składnikami muzyki nagradzane było ciągłą linią melodyczną i wysokim mnożnikiem punktów żyłującym w górę ostateczny wynik. Gra bardzo szybko robiła się trudna, wymagając od graczy maksymalnego skupienia i bezbłędnego trafiania w coraz szybciej i gęściej nadlatujące dźwięki. Ścieżkę Frequency okupowały takie sławy jak Crystal Method, Juno Reactor, Orbital, czy Paul Oakenfold! A zatem mocny trance/rave. Aż chciało się śrubować wyniki celem odblokowania tych najlepszych kawałków. Frequency było jednym z najbardziej uzależniających przedstawicieli swojego gatunku. Podobnie jak Amplitude (PlayStation 2), wydany dwa lata później sequel tej fenomenalnej gry. Przez ten czas podstawowe założenia gry nie uległy zmianom.
To nadal szalona gonitwa, w trakcie której gracz musiał wykazać się dużym refleksem w kompletowaniu nadciągających dźwięków. Sporo osób za wadę uznało jej zmieniony w stosunku do Frequency klimat muzyczny (wspólnie pożegnaliśmy techniczne brzmienia na rzecz rocka). Zgodnie jednak stwierdzono, że jej soczysta, pulsująca pięknymi kolorami grafika i ślicznie wykonane plansze zasługują na miano najpiękniej wykonanej gry rhythm action. Zresztą producent gry na swojej internetowej stronie nie zapomina o wszystkich tych prestiżowych nagrodach, jakich dorobiła się w trakcie swojego (jak na razie) krótkiego życia Amplitude. Do licha! Jak dla mnie ciągle ma ich za mało!
Co jeszcze pokazało się na naszym rynku? Poza lepszymi i gorszymi wariacjami na temat ogranego na wszelkie sposoby Dance Dance Revolution (i obowiązkowo matami do tańczenia), na półkach sklepowych pojawiły się także pozycje warte szczególnej uwagi. Ot, chociażby Mad Maestro (PlayStation 2) z 2002 roku. Pomijając już fakt, że gra opisuje perypetie kompozytora o imieniu Takt, MM jest pierwszą grą korzystającą z kontrolera – batuty! Tak, właśnie batuty! Maestro nie jest nawet w połowie tak zabawny, jak podobna w założeniach Samba De Amigo, niemniej ma coś w sobie. Kiedy już trzymamy w ręku batutę gra wymaga od nas uderzania nią w odpowiednie punkty przed sobą w odpowiednim czasie i poprawnie obliczoną siłą (!). Ścieżka dźwiękowa Mad Maestro to koncertowe, lekko zabarwione humorem kawałki. Jak każdy rhythm-action potrafi wessać na długie godziny. No i ta batuta! Natomiast zapaleńcy, którym od zawsze marzy się gitara, ale nigdy nie mieli czasu uczyć się na niej grać, rok wcześniej dostali w łapki grę Guitar Freaks z kontrolerem dzielnie imitującym ten instrument. Gracz jako członek zespołu uczestniczy w komplecie koncertów za każdym razem wspierając swoją kapelę strunowymi brzmieniami. Niesamowita sprawa, zwłaszcza dla leniwych obywateli, którym nie za bardzo chce się w rzeczywistości uczestniczyć w podobnych imprezach.
Z obowiązku wspomnę też o hicie ostatnich miesięcy, maleńkiej kamerce o nazwie EyeToy i tanecznym dodatku Groove, który nie pozwolił mi przespać kilku nocy. Dodam, iż Groove jest najbardziej męczącym fizycznie tytułem rhythm action, z jakim się spotkałem. Wyłapywanie w powietrzu przemysłowej ilości uciekających duszków w rytm dyskotekowych hitów potrafi wygonić z ciała dobrych kilka kilogramów! Widzicie zatem, że jeśli solidniej pogrzebać na naszym rynku, odnaleźć można kilka naprawdę potężnych tytułów RA, które zapewnią długie godziny niczym niezmąconej zabawy.



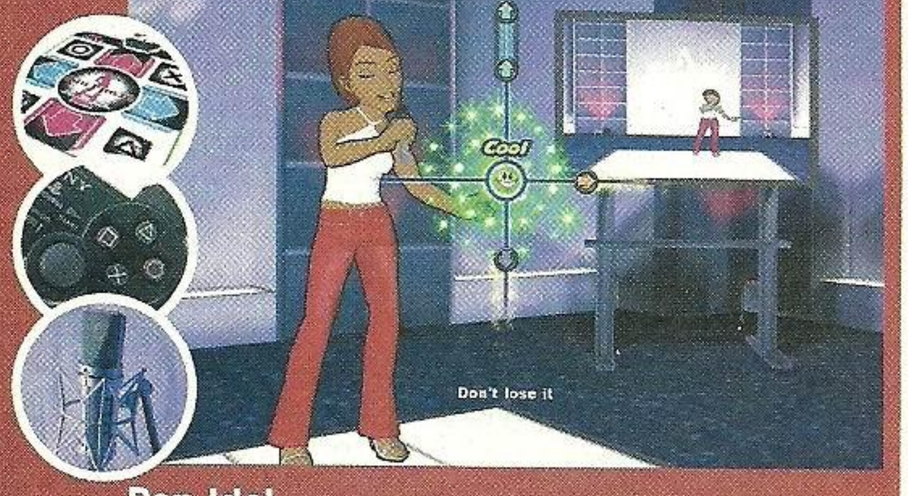
■ Świetne i pełne innowacji Amplitude (z lewej) i Frequency (z prawej) wypchnęły na scenę ekipę Harmonix, najbardziej płodną ekipę nie pochodzącą z Japonii. Warto śledzić ich gry - są po prostu znakomite.

Donkey Konga

Donkey Konga to pierwsza kolaboracja pomiędzy Namco a Nintendo, która ujrzała światło dzienne. A raczej sklepowe półki. Od kilku lat gry Namco z serii **Taiko No Tatsujin** święcą triumfy w Japonii zarówno na automatach, jak i PS one i PlayStation 2. Do Taiko dostępny jest także specjalny kontroler w postaci bębenka. Pomysł Nintendo był zatem prosty: ubrać hit Namco w szaty jednej z najbardziej znanych licencji i... wysoka sprzedaż gwarantowana.
Miałem okazję pobawić się przez kilka godzin **Donkey Konga** na GameCube. Pudełko o sporych gabarytach kryje grę oraz plastikowe bębenki, czyli tytułowe Konga zakończone kabelkiem. Kabelek wciska się do portu joypada, który może być w ogóle nie używany – wybieranie opcji z menu uzyskuje się przez uderzanie w lewy bądź prawy bębenek, a następnie przycisk Start znajdujący się na plastikowej obudowie. Oczywiście nie spodziewajcie się rewelacji; urządzenie jest dodawane za darmo do gry, ajej cena nie jest wyższa niż innych hitów. Stąd cienki plastik zarówno na bokach, jak i górze bębna, gdzie powinna być rozciągnięta, powiedzmy, ludzka skóra. Albo świńska.
Menu w języku japońskim jest totalnie nieczytelne i nie sposób zorientować się, która opcja służy do czego, ani jak dostać się do licznych mini-gier. Stąd sprawdziłem jedynie dwa główne (jak mi się wydaje) tryby zabawy. Pierwszy to coś na kształt Arcade, zaś jeśli miałbym nazwać drugi – Freestyle. W Arcade na ekranie przesuwają się paski z kołami symbolizującymi lewy bębenek, prawy bębenek, oba jednocześnie bądź klaśnięcie (sprzęt ma także wbudowany mikrofon wyłapujący klaśnięcia gracza), a zadanie naturalnie polega na ładowaniu w bęben. Podobnie jest we freestyle, z tym, że tutaj zamiast kółek jadą beczki, a gracz ma dowolność w bębnieniu i klaskaniu, byle trafiał w rytm. Bębnienie oczywiście słychać z głośników. Można także odblokować inne zestawy dźwięków i wymienić standardowy odgłos Konga. Gra jest świetna i można się konkretnie wkręcić. Na wyższym poziomie trudności dłonie praktycznie nie schodzą z bębna wybijając non-stop rytm, od czasu do czasu przerywany klaśnięciem. Podstawą jest wyczucie rytmu i odpowiednie bujanie się w fotelu, pukając paluchami po bębnach. Można bębnić we dwie, trzy bądź cztery osoby, można także grać przy pomocy pada, ale to raczej mija się z celem.
Jednak największą bolączką japońskiej wersji jest, paradoksalnie, muzyka. Oprócz kilku klasycznych kawałków („Marsz turecki"?) selekcja utworów dokonana przez Nintendo na japoński rynek jest przerażająca. Ohydna mieszanka jPopu i ichniego hardrocka jest po prostu nie do wytrzymania. Naturalnie wzorem innych gier muzycznych Nintendo przygotuje zupełnie nową ścieżkę dźwiękową na Europę i USA i wtedy zabawa nabierze prawdziwych rumieńców. Czekamy zatem z niecierpliwością na naszą premierę.

Dziękujemy firmie Exerion (**www.exerion.pl**) za wypożyczenie sprzętu.

■ **Platforma:** GameCube
■ **Premiera:** w Japonii już jest, w Europie nie ustalona



Pop Idol

Czyli po prostu Idol. Ale z uwagi na fakt, że gra przygotowywana jest na rynek brytyjski i amerykański, nie znajdziecie w jury panów Wojewódzkiego i Cygana, tylko ich angielskich odpowiedników. Zadaniem gracza jest wygranie Idola przez zaskarbienie sobie względów głosującej publiczności i jurorów, przez... No tak. Klepanie w przyciski do rytmu i dobieranie strojów do występu. Co ciekawe, gra będzie wykorzystywać również matę do tańczenia oraz mikrofon, jeśli ktoś ma ochotę poczuć się jak prawdziwy wykonawca (jednocześnie śpiewać i tańczyć).

■ Platforma: PS2

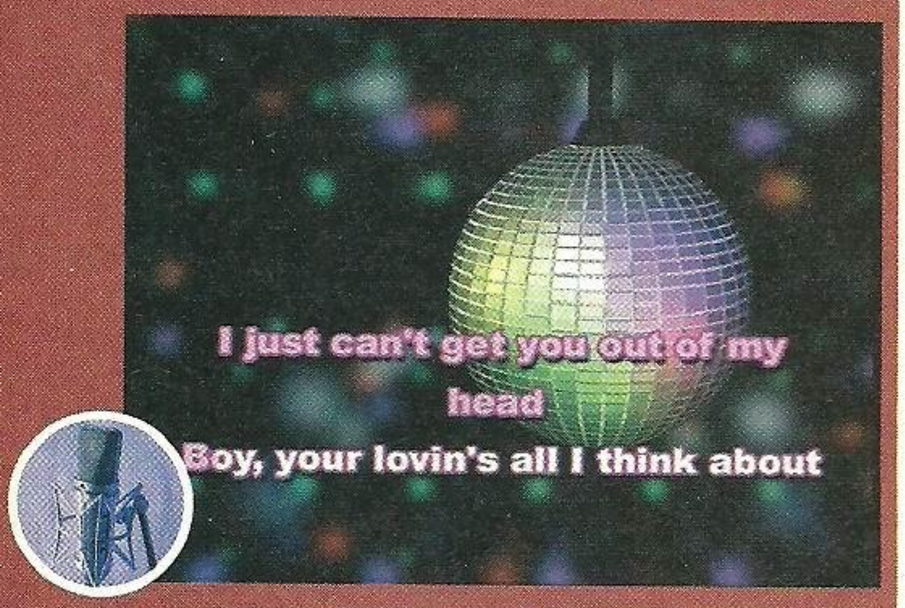
■ Premiera: w Anglii już jest, w Polsce - nie ustalona

Dance UK

Firma BigBen Interactive, producent akcesoriów do konsol zabiera się powoli za wydawanie własnych gier video. Dance UK to oczywiście klon Dance Dance Revolution, dodatkowo wzbogacony o funkcje karaoke. Podobnie jak w Pop Idolu można jednocześnie tańczyć i śpiewać... Bądź klepać w przyciski i śpiewać. Ewentualnie tylko tańczyć, bądź klepać w przyciski. Spora liczba licencjonowanych kawałków (Sugababes, DJ Sammy, Miss-Teeq) oraz specjalny tryb aerobiku mają pomóc grze w sprzedaży. Szczególnie ta ostatnia funkcja z pewnością spodoba się dziewczynom.

■ Platforma: PS2

■ Premiera: marzec 2004



Karaoke Party

Firmę Datel możecie kojarzyć choćby z Action Replaya. Jeszcze zanim Konami zapowiedziało Karaoke Stage, a Sony SingStara, pojawiły się informacje o przygotowywanych przez tę firmę trzech produktach z serii Karaoke na PlayStation 2. Zatytułowane „Girls", „Boys" i „Duets" zabawki sprzedawane są z parą headsetów (kompatybilnych także z SOCOM czy SWAT) i zawierają po 20 podrabianych utworów, a także specjalny mikser efektowy (echo, reverb itp). Wydaje się, że to dopiero początek szaleństwa Karaoke na PS2...

■ Platforma: PS2

■ Premiera: marzec 2004

Oprócz tego już wiemy, że w tym roku ukażą się przynajmniej dwie nowy gry przeznaczone dla EyeToy (przede wszystkim EyeToy: Fitness i to będzie mega-hit), kolejne gry z serii Dance Dance oraz... Ach, zobaczymy.

Akcesoria & shit

Rhythm-action to nie tylko gry, To także przemysłowa ilość różnej maści kontrolerów, którymi najprawdopodobniej nigdy nie będzie nam dane się pobawić.

1. Gitara (Guitar)

Kontroler opracowany przez Konami na domowy użytek graczy katujących takie gry jak Guitar Freaks, czy Drummania. Na gitarze znajdują się oczywiście klawisze, po których należy bić w określonym tempie. Ciekawostką jest fakt, iż obie właśnie wymienione gry dzielą ze sobą wspólny soundtrack. Po podłączeniu do konsoli perkusji jeden gracz przejmuje na siebie zadanie zagrania wszystkich gitarowych kawałków w grze, podczas gdy drugi wymiatacz zmierzy się z talerzami.

2. Mata (Dancing mat)

Chyba najbardziej popularny i najczęściej używany przez graczy gadżet współpracujący z rhythm action. Ogromna popularność Dance Dance Revolution (i wszystkich tych uroczych sequeli liczonych w setkach) zaowocowała hurtową ilością wszelkiej maści mat dosłownie zalewających japońskie sklepy. U nas także spokojnie możemy liczyć na zakup takiego cacka. W zdecydowany sposób podnosi grywalność i żywotność gier pokroju DDR. Bez niej ani rusz.

3. Klawiatura (Keyboard)

W wielkim skrócie – tragiczna pomyłka ze strony Konami. Przede wszystkim dlatego, iż gry korzystające z klawiatury, ot chociażby Keyboardmania, wymagają od gracza dobrej znajomości rozłożenia tonów na poszczególnych klawiszach! A ponieważ nie każdy gra na pianinie problem pojawił się momentalnie. Gry tego pokroju były po prostu zbyt złożone, aby zostać ciepło przyjęte przez większe rzesze graczy.

4. Mixer (Turntable)

Kontroler do matki wszystkich gier rhythm action. Maleńkie urządzenie składające się (w zależności od wersji) z pięciu lub siedmiu klawiszy oraz talerza. Zadanie gracza to oczywiście dynamiczne grzmocenie po tychże klawiszach i kręcenie w określonym momencie tym śmiesznym talerzem celem uzyskania ślicznych bitów. Beatmania to potężny rynek składający się z czterech oficjalnych następców i czterdziestu mniejszych tytułów, bogato rozsianych po wszystkich możliwych platformach do gier. W tym przenośnych.

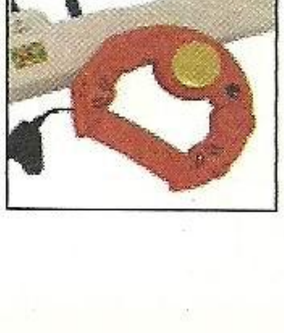
5. Bębenek (Taiko drum)

Pierwszy kontroler od Namco. Naturalnie puszczony w świat wraz z pierwszą muzyczną grą Namco – Taiko No Tatsujin w 2000 roku. Jak słusznie się domyślacie Taiko wymusza na graczu serię ciosów, jakie należy wymierzać bębenkowi w trakcie zapuszczonego w tle utworu. Ciekawostka – pełny tytuł przekonwertowanego z salonów gier na PS2 Taiko No Tatsujin w 2002 roku brzmi – Taiko No Tatsujin: Tatakon De Dodon Ga Don. Przeuroczy.

6. Marakasy (Maraca)

To był prawdziwy przełom. Sonic Team w znakomitych jakościowo marakasach zamyka jedną z najnowocześniejszych technologii w dziedzinie gier video, opartą na sensorach ruchu. Dodatkowo, udaje mu się to połączyć z rewelacyjną grywalnością wręcz wylewającą się z ekranu na rozbawionego gracza! Niesamowita zabawka!

7. Tamburyno (Tambourine)



Propozycja Segi przygotowana z myślą o młodszych graczach. Tamburyno było głównym bohaterem gry Segi o nazwie – Shakka To Tambourine, której konwersja o dziwo nie trafiła już na Dreamcasta, ale PS one! Tamburynko zaś nigdy nie opuściło granic Japonii.

W tym rynku leży kasa!

Przez długi czas wydawcy gier nie tyle ignorowali pewną grupę docelową, ale nie wiedzieli za bardzo jak do niej dotrzeć. Mowa o dziewczynach, które wbrew pozorom również interesują się grami video, ale niespecjalnie znajdowały coś dla siebie w katalogu wydawniczym przepełnionym platformówkami, wyścigami i erpegami. Mowa także o osobach, które z jakiejś okazji weszły w posiadanie konsoli, ale niespecjalnie im przypasował joypad, czy też oferta wydawców. **EyeToy** dobitnie pokazał, jak wielka jest ta nisza. Dwa i pół miliona sprzedanych kamerek w samej Europie to po prostu fenomenalny wynik. Kierowanie grą rękami, możliwość obejrzenia swojej facjaty w TV – to działa jak nic na przechodnia. A przecież to dopiero początek: skoro ktoś już ma kamerkę w domu, to prędzej czy później znudzi mu się podstawowy zestaw gier i kupi kolejny. EyeToy jest fenomenem do tego stopnia, że niektórzy wydawcy uznają go za całkowicie nową platformę.

Sony już ma dalekosiężne plany odnośnie **SingStara**. Pomyślcie tylko o możliwościach. Na przykład: wychodzi nowy singiel Robbiego Wiliamsa. Oprócz standardowej ścieżki audio płytka jest także kompatybilna z **SingStarem**, gdzie ten sam przebój klient może zaśpiewać w wersji Karaoke i obejrzeć teledysk. To wcale nie jest niemożliwe – przecież Sony ma swoją wytwórnię płytową.

Osobiście spodziewam się, że gatunek gier muzycznych, a w szczególności pozycji skierowanych do dziewczyn eksploduje w tym roku, a **Karaoke Stage** i **SingStar** okażą się sporymi sukcesami komercyjnymi, podobnie jak **EyeToy**. To naprawdę świetna zabawa.

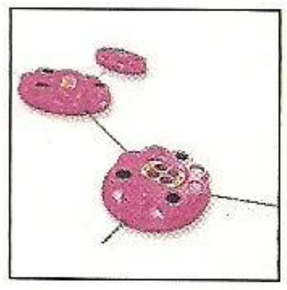
Gulash

Co nie zmienia faktu, że nawet przeznaczona dla małych dzieci obręcz z dzwoneczkami potrafiłaby zatrząść niejedną imprezą, na której spotyka się kilku zapalonych graczy.

8. Batuta (Baton)

Batuta służyła do wymiatania w Mad Maestro (aka Maestromusic i jego sequel dostępny tylko w Japonii). Sprytny patyczek mierzył siłę, z jaką gracz wymachiwał nim we wszystkich kierunkach i przekładał to na język gry. Program wymuszał odpowiedni dobór mocy przy dyrygowaniu kolejnych utworów.

9. Para Para



Najlepszy (i najdroższy) sposób na zapoznanie się z korzeniami gatunku rhythm action. Para Para to komplet sensorów opartych na technologii motion capture dołączany do wydanej w 2001 roku przez Konami Para Para Paradise. Obserwując odpowiednie strzałki na ekranie gracz musiał wykonywać odpowiednie ruchy całym ciałem w rytm płynącej z głośników muzyki!

Para Para to w tej chwili najdroższy i najbardziej zaawansowany kontroler. Sprawdzając korzenie tego gatunku można któregoś dnia niechcący obudzić się jedząc trawę... Pod mostem!

10. EyeToy

Wielki hit ostatnich miesięcy - maleńka kamera, która podłączona do PlayStation 2 przekazuje obraz gracza na telewizor. Dzięki temu gra się wymachując rękoma na wszystkie strony w rytm muzyki, co jest nie tylko ciekawym ćwiczeniem siłowym, ale i naprawdę konkretną zabawą. Sprawdźcie EyeToya, jeśli będziecie mieli okazję. Nie pożałujecie.

Ach, konkluzja...

Na koniec wspomnę o pewnej wadzie, która cechuje tenże gatunek gier. Przede wszystkim nie należy traktować ich zbyt poważnie. Znane są przypadki załamań nerwowych (na szczęście nie w Polsce) u ludzi, którzy patrząc otępiale w ekran ludzie dochodzili do wniosku, że nie mają za grosz poczucia rytmu. Albo przez całe życie uważali, że ładnie śpiewają, a Karaoke Revolution dobitnie wykazało, że powinni się raczej zająć naprawą zepsutych dywanów, niż karierą estradową. Nie da się uniknąć rozczarowań i trudnych momentów, ale to są ciągle tylko gry. Po prostu zbudowane na nieco innych zasadach niż dotychczasowe, klasyczne tytuły. Jaka jest więc przyszłość rhythm action? Japonia w chwili obecnej jest w tym gatunku zatracona. Europa i USA doczekały się już kilku potężnych tytułów, a na horyzoncie pojawiają się kolejne, mocno obiecujące zapowiedzi. Jest mało prawdopodobne, aby gatunek rozrósł się u nas w takim stopniu jak u skośnookich szaleńców, ale jeśli tylko zainteresowanie tematem utrzyma się, to zabawa w rytm tłuściutkich, pulsujących bitów może zatoczyć bardzo szerokie kręgi, powoli zajmując równorzędne miejsce na rynku elektronicznej rozrywki także u nas.

I chociaż EyeToy został opracowany przez europejski oddział Sony, to Japończycy już niemal cztery lata temu bawili się w Karaoke na PlayStation 2 dzięki wydanej przez Jaleco grze Dream Audition. Jak widać mamy sporo do nadrobienia.

Dancing Matt

KONKURS

Do wygrania: kierownica do PlayStation 2

Logitech Driving Force Pro

Pytanie: która gra jako pierwsza współpracuje z Driving Force Pro?

a) Need for Speed Underground
b) Gran Turismo 4 Prologue
c) Corvette

Jeśli chcesz wziąć udział w naszym konkursie, wyślij SMS pod numer 7216 o treści A, B lub C poprzedzoną hasłem NEO (NEO A, NEO B lub NEO C)

Koszt wysłania jednego SMSa to 2zł + VAT. Usługa dostępna w sieciach ERA/Plus/IDEA. Regulamin konkursu w siedzibie organizatora.

Nagrodę ufundowała firma Logitech

Rozwiązanie poprzednich konkursów: Virtua Fighter: Maciej Dziadowicz, Łukasz Bogaj, Kamil Celej, Mateusz Rutkowski, Tomasz Kolbusz, Piotr Werra, Robert Baranowski, Maciej Woski, Tomasz First, Tomasz Szrednicki, Marcin Wojtaszek, Łukasz Mirowski, Andrzej Klepa. **Konkurs na felieton:** Wygrał kuo felietonem "Miecz jest duszą samuraja" i otrzyma od nas grę i koszulkę Final Fantasy VIII, oprócz tego w konkursie koszulki wygrali: Mariusz Ausztol, Jakub Wirek, Michał Wojtala. **JAK II:** Bartek Maślanka, Dariusz Haba, Kinga Radomska. **Konkurs Logitecha**: Netplay: Darek Rebelski, Marek Konderski, Jan Koliński, Michał Górski, USB Headset: Konrad Kowalski, Wojciech Sikorski, Mariusz Barański, Piotr Werner, Etreme Action Controller: Mariusz Jankowski, Andrzej Someł, Łukasz Chałaj, Oskar Witkowski, Action Controller: Mateusz Pudlis, Adrian Stelmach, Aleksander Walczyk, Agnieszka Bisiorek
Dog's Life: Mariusz Wilk, Tomasz Jeziorny, Paweł Komala

KONKURS

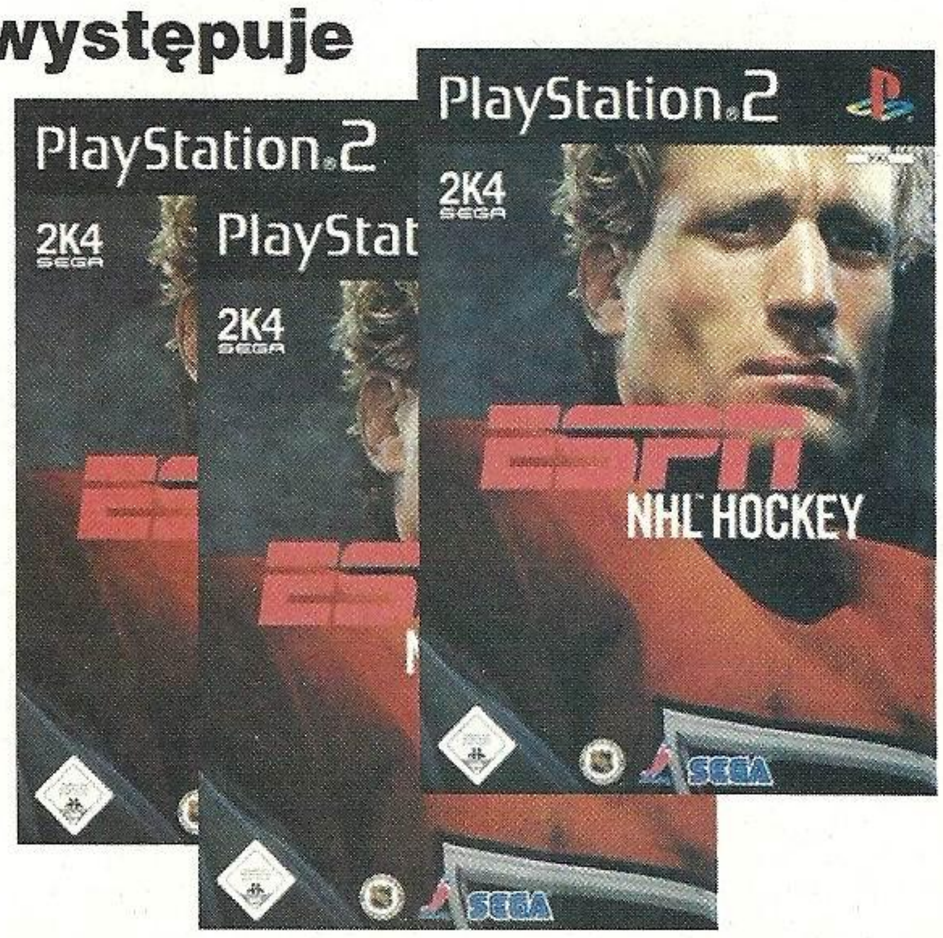
Do wygrania: trzy egzemplarze

ESPN NHL na PlayStation 2

Pytanie: w jakim zespole ligi NHL występuje nasz rodak Mariusz Czerkawski?

d) New Jersey Devils
e) Ottawa Senators
f) New York Islanders

Jeśli chcesz wziąć udział w naszym konkursie, wyślij SMS pod numer 7216 o treści D, E lub F poprzedzoną hasłem NEO (NEO D, NEO E lub NEO F)



Nagrodę ufundowała firma CD Projekt sp z o. o.

MORSH

Pięć gier, jedno zadanie: przestraszyć. No może w przypadku horroru szczura Grzegorza niezupełnie, ale... pozostałe są, bądź będą znakomite. Zapraszamy! [skowyt]

Resident Evil Outbreak

Flagowa seria Capcom powraca na PlayStation 2 w szczytowej formie.

- Developer: Capcom
- Wydawca: Capcom
- Platforma: PlayStation 2
- Termin: 2004

Byłem tego pewny nawet przed tym, zanim ujrzałem ogromne oko łypiące na mnie z ekranu. To tylko menu wyboru trybu gry, a czuć, że Capcom w końcu wbił się we wszystkie możliwości next-genów i zamierza je wykorzystać. Na wszystkich planszach wyboru w tle lecą filmiki. Oko mruga złowieszczo, co raz pokazuje się widok z kamer przemysłowych, a kiedy dokonałem wyboru (pierwszy scenariusz Outbreak), zostałem postawiony przed głównym daniem - Intrem.

Powiedzieć, że Capcom pod względem renderowanych filmów nie spuszcza z tonu to za mało. Intro w Biohazard Outbreak to dzieło na miarę światowych hitów największych wytwórni. Capcom po trochu zapożyczył z Bonda, Hitmana, Matrixa i dodał własny pomysł na nową perspektywę ukazania po raz kolejny tych samych wydarzeń. Tym razem będziecie mieli okazję dowiedzieć się co o tym wszystkim, co zdarzyło się w Raccoon City sądzi szczur. Ujrzycie jego wędrówkę po alejach Kanałów Ściekowych, ulicy Rurowej oraz skwerku Mutanta. Podczas spacerku będziecie mieli okazję zobaczyć starego znajomego zajmującego się swoim codziennym, rutynowym zadaniem – rozbijaniem jednostki sił specjalnych. To wszystko skończy się sesją na półmartwym żołnierzu wraz z rodziną oraz licznymi znajomymi.

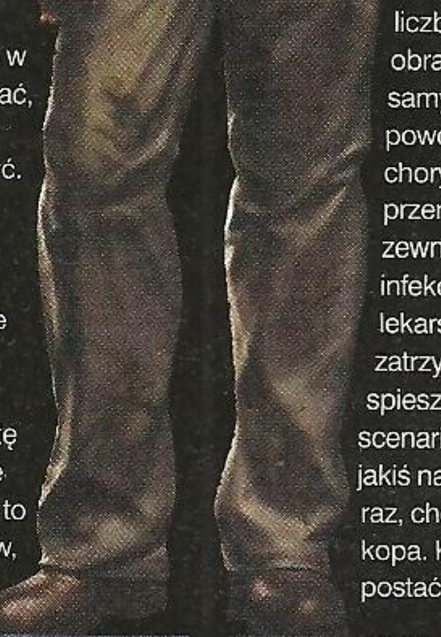
Aha, zapomniałem. Nasz ukulturalniony gryzoń słucha muzyki symfonicznej. Akurat zabrał ze sobą walkmana z niezłym utworem. Fajnie to sobie wykombinował. Przy okazji lubi sobie w wyobraźni rozbijać rzeczy na części pierwsze. I tak zjadany komandos zmienia się w gromadę komórek, karabin strzela ogniem molekuł, a śluz na oku to pasmo wirusów.

Wygląda to, że tak powiem, bardzo fachowo. Całe przedstawienie ze zwolnieniami i przekształcaniem się widoków nabiera głębszego znaczenia.

Ale to wszystko się kończy, bo szczur w końcu trafia do baru. Takiego sobie, zwyczajnego lokalu, gdzie za ladą nie stoi Ibisz, a przy stolikach zamiast Frytki kręci się jakaś ponętna blondynka. A w barze, jak to w barze. Trzech stróżów prawa popija alkohol (po służbie), ktoś tam pracuje sobie na laptopie, ktoś tam gra w bilard. Co prawda tego nie widać, ale już ustaliliśmy, że jest to zwykły bar, więc bilard musi być. Ogólnie sielanka.

Nagle próg przekracza jakiś nieciekawy jegomość, powiedzmy sobie szczerze: nie pasuje do rajskiego klimatu. Zdegustowany barman podejrzewa, że gość ma ochotę wylansować siebie i kilku sobie podobnych. Nie można mu na to pozwolić, bo odstraszy klientów, którzy przychodzą z żywą gotówką, a nie siarczystym oddechem. Barman podchodzi i dostaje oficjalne powitanie zombiaków – szczęka w szyje. I zaczyna się. Moje interesy w grze reprezentuje młody policjant Kevin. Podbiegłem do lady, gdzie zostawił swoją spluwę i zgarnąłem ją. Szybko wszedłem do menu. Jest trochę inne niż to, do którego się przyzwyczailiśmy, ale obsługuje się je tak samo. Gdy najedziemy na przedmiot znajdujący się w naszym podręcznym plecaku, wysunie się lista opcji. Dla pistoletu będzie to oczywiście użyj, czyli wsadź w rękę, przeładuj i tak dalej. Znajduje się tu także wskaźnik pokazujący kondycję bohatera. Jeśli przebywamy w pomieszczeniu z innymi zobaczymy tu również zawartość ich plecaków oraz ich stan zdrowotny.

Rozejrzałem się po okolicy. Z blatu zabrałem klucz i w tym momencie ujrzałem, jak kilku nadgniłych osobników rzuca się na barmana i przy użyciu odpowiednich środków perswazji przeciąga go na swoją stronę. Chwilę potem widzę świeżo upieczonego zombiaka atakującego rannego, starszego policjanta. Na szczęście przy mojej pomocy udaje mu się ujść z życiem. Nadal się rozglądam, ale o dziwo nie mogę wyjść na zewnątrz przez wyważone drzwi. Zatem wybieram te obok i wchodzę do męskiej ubikacji. Tu znajduję paprotkę i amunicję. Wracam do baru, gdzie dostaję się w ciepłe łapki kilku kolejnych zombiali. Zostaję otoczony i ugryziony kilka razy boleśnie w szyję. Mój bohater swoim zwyczajem łapie się za brzuch i zaczyna utykać. Szybko kończy się amunicja, ale na szczęście Kevin ma jeszcze w zanadrzu dwa asy. Potrafi przywalić z bara lub kopnąć. Przydaje się to do odepchnięcia zombiali od siebie, ale da się w ten sposób także pomóc innym. Gubię się i nie wiem, co dalej zrobić. Postacie mówią po angielsku (tylko zdawkowe kwestie), ale wszystkie napisy są w języku Japończyków. Myślę – pozwolę się podziobać, zamienię się w zombiala i trochę nabrużdżę kompanom. Trochę poczytałem o tym wcześniej i mam nadzieje, że będzie ciekawie. Otóż, kiedy wirus zainfekuje ciało pojawia się liczba procentowa, która obrazuje stopień zakażenia. Na samym początku powiększa się powoli, ale im dłużej bohater jest chory, tym szybciej zaczyna się przeradzać. I to widać po jego zewnętrznej powłoce. Postępy infekcji da się spowalniać łykając lekarstwa, ale nie można ich już zatrzymać, więc lepiej zacząć się spieszyć i jak najszybciej ukończyć scenariusz. Z drugiej strony, jeśli jakiś nadgniły pan ukąsi jeszcze raz, choroba dostanie porządnego kopa. Kiedy dojdzie do końca – postać zamienia się w zombiala.

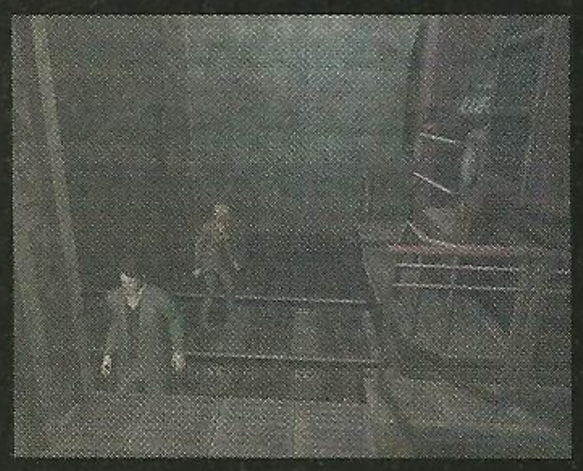


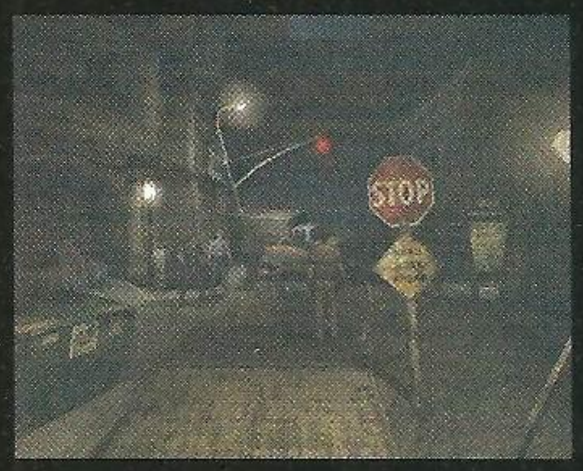
Gracz kieruje nią jeszcze przez kilka minut, co może wykorzystać na beznamiętne spoglądanie, jak inni wykańczają umarlaków, a na samym końcu dobierają się do niego, albo nie dać się! W końcu zombiak też człowiek i ma prawo żyć. Otrzymuje specjalny ruch zwany w niektórych środowiskach „kotwicą". Popatrzcie sobie na dziewczyny uwieszone na szyjach swoich chłopaków, a będziecie wiedzieć o co chodzi. Ale nie może otwierać drzwi. Zatem teraz będzie można sprawdzić, co robi zombiak, jak jest sam. Szuka mięsa? Śpi? A może sprawdza, która część ciała odpadnie następna?

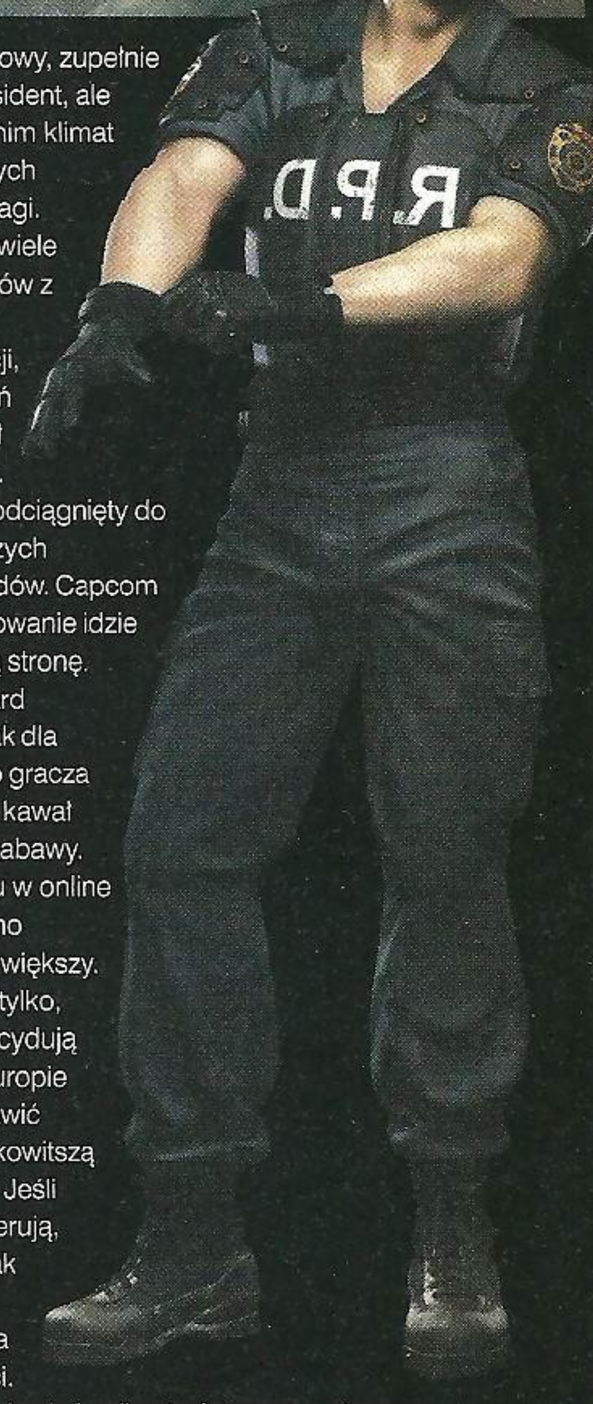
Niestety: mój zapał został szybko ochłodzony. Zamienianie się w zombiala jest dostępne tylko w trybie online. W sumie jest to logiczne. OK, zaczynam od nowa. Tym razem wybieram lekarza – George'a. Od razu przekonuję się, do czego przydatne są specjalne umiejętności. Każdy bohater specjalizuje się w czym innym. I tak George potrafi wytwarzać pigułki, a leki podane przez niego mają najsilniejszy efekt. Zgarniam pistolet, nóż i klucz. Cztery miejsca w plecaku to za mało. Wybieram ostatnią opcję przy nożu mając nadzieję, że lekarz go wyrzuci i będę mógł po niego później wrócić. Okazuje się jednak, że działa to trochę ianczej - moja postać wyciąga przed siebie majcher i czeka. Podbiega kelnerka, zgarnia go z łapek George i dziękuje. Hmm, to przecież gra zespołowa – nic nie może się zmarnować.

W tym momencie wściekam się na projektantów. Gra jest za ciemna w większości miejsc! Nic nie widać. Pauzuję i szukam pilota. Co jest? Przecież jest opcja pojaśniania. Damn. Przeklinam swoje ograniczenie. Capcom, zwracam honor.

Sprawdzam męską i damską toaletę i otwieram drzwi czerwonym kluczem. Gra niestety doładowuje się dłuższą chwilę. Mniej więcej tyle ile Shenmue. Dlaczego porównuję do dzieła Segi? Ponieważ podczas ładowania nie patrzymy na otwierające się drzwi, tylko na bohatera otwierającego je, a potem na czarny ekran z japońskimi napisami. Jak się później okazało, doładowuje się każda, nawet najmniejsza lokacja czy animacja. Czasami co kilka kroków gra serwuje czarny ekran. Czy muszę pisać, jak bardzo psuje to misternie budowany klimat?







Znajduję się na schodach prowadzących na drugie piętro. Chwilę stoję i badam otoczenie. Nagle drzwi zaczynają latać. Sprytne, gra stara się nastraszyć i zmusić do szybszej eksploracji. Hehe, przecież każdy wie, że w wizji Capcomu zombiale są za głupie, żeby chwycić za klamkę. Mój śmiech urywa się niczym hejnał, kiedy umarlaki wpadają przez wyważone drzwi. O kurde, najpierw zombiale w Code Veronica nauczyły się spadać przez barierkę, a teraz to. No to sprawdźmy, czy schody okażą się za wysokim progiem dla ich nóżek. I znowu – są w stanie unosić kończyny, a ich mięśnie pośladkowe współpracują unosząc ciało po stopniach. Brawo, brawo! Na półpiętrze atakują mnie umarlaki stojące na zewnątrz budynku. Stary trik z wyciągniętymi przez okno rękami. Wbiegam na korytarz na drugim piętrze. Stoi tu dużo kartonowych pudeł, a ciemność rozświetlają słabe żarówki. Razem z dwoma pozostałymi przy życiu policjantami przebijam się dalej. Zombiaki wciąż nacierają. Wchodzę do pokoju z łóżkiem i szafką. Mam nadzieję na sejw i magiczną skrzynię, do której sobie wszystko wrzucę, ale nic z tego. Za to bohater wchodzi pod łóżko i znajduje rurkę. Po chwili do pomieszczenia wpada zombiak - człowiek nigdzie nie może czuć się bezpieczny w tych czasach. Przeszukuję resztę pokoi i zbieram najpotrzebniejsze rzeczy. Jeśli coś mi się nie mieści, wyjmuję z plecaka przedmiot i zostawiam go. Dwóch policjantów na własną rękę przeszukuje wszystkie pomieszczenia, zupełnie na mnie nie zważając. Szkoda tylko, że nie znajdują ważnych przedmiotów i nie przychodzą z nimi do mnie pytając, co teraz robić?

Wchodzę do przebieralni. Atakuje mnie zombiak. Próbując wyrwać się duszę przycisk odpowiedzialny za strzał. Mój podopieczny odgina głowę atakującego i strzela mu prosto w twarz z dziesięciu centymetrów. Po masakrze otwieram pustą szafkę i wciskam klawisz akcji. Postać zamiast ją przeszukać, chowa się do niej. Widok przełącza się na ten z oczu i obserwuję wszystko przez kratki. Nie mogę ruszać głową, ale za to przy przesuwaniu analogów szamoczę się w środku. Być może ma to za zadanie przekazać innym graczom gdzie się ukryłem?

W końcu dostałem się do magazynów. Tu w pomieszczeniu z alkoholem zapisałem grę i zabrałem klucz do dźwigu. Zostawiłem kompanów i dostałem się przez otwór wentylacyjny na dach. Młodemu policjantowi udało się podążyć za mną, lecz starszy (i gruby) został na dole. Rozłąka nie była długa, ponieważ otworzyłem mu drzwi z drugiej strony. Aby złapać paprotkę, wyrzuciłem na chwilę gnata. Ku mojej rozpaczy młody policjant podbiegł i natychmiast go złapał. Ale skoro ja mogłem oddać nóż, to przecież powinno działać to w drugą stronę.

Wskoczyłem w jego plecak, wybrałem klamkę i wdusiłem jedyną dostępną opcję. Glina posłusznie podbiegł i zwrócił gnata.

Na dachu musiałem ostro walnąć naruszoną część płotu, aby utorować sobie dalszą drogę. Musiałem przeskoczyć z dachu knajpy na inny budynek. Towarzysze zrobili to przede mną (nawet otyły stróż prawa), a mój bohater zawisł na krawędzi. Młody glina podbiegł i pomógł mi się podciągnąć. W końcu udaje mi się wydostać na ulice miasta. I okazuje się, że nie są puste. Właśnie. Outbreak dzieje się w czasie, kiedy miasto powoli pogrąża się w chaosie. Nie przed. Nie po. Dokładnie wtedy. Policjant prosi, aby przesunąć auto i utworzyć barykadę. Wpadam z nowo poznanym gliną do małej alejki. To taka minigra. Policjant stara się rozwalić z shotguna bramę na końcu drogi, a ja musimy ochronić go przed natarciem zombiali... Dalej odparłem atak setek zombiaków na głównej ulicy (tylu umarlaków na raz nie widzieliście!), spotkałem kilka kolejnych postaci, poznałem nowe fakty na temat tego incydentu... A przede mną już kolejny – Below Freezing Point.

Muszę... Się... Oprzeć...

Nowy RE jest pełny świeżych patentów. Świeżych dla serii, nie w ogóle dla gier, żeby była jasność.

To jest nowy, zupełnie inny Resident, ale czuć w nim klimat pierwszych części sagi. Kalkuje wiele elementów z innych produkcji, ale rdzeń pozostał ten sam.

Choć podciągnięty do dzisiejszych standardów. Capcom zdecydowanie idzie w dobrą stronę. Biohazard Outbreak dla jednego gracza serwuje kawał dobrej zabawy. Dla kilku w online na pewno jeszcze większy. Pytanie tylko, czy zdecydują się w Europie pozostawić najsmakowitszą część... Jeśli zdezerterują, Outbreak bardzo straci na wartości.

Jeżeli uda się i online trafi do nas – pierwszy ustawiam się w kolejce po egzemplarz.

OG

Fakty, dane, liczby...

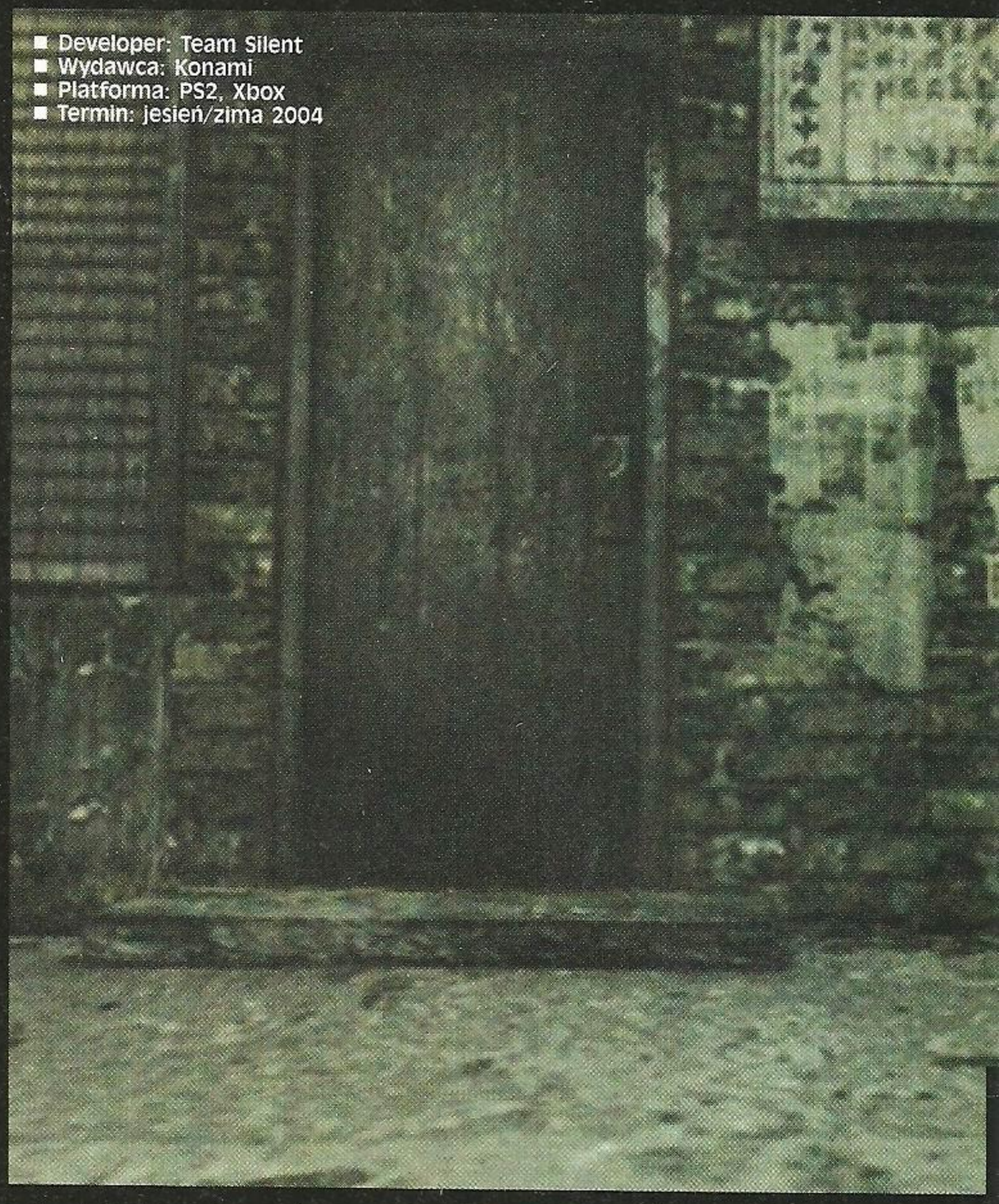
O nowych mechanizmach i moich odczuciach już wiecie, czas zatem na coś, co lubię najbardziej. W Outbreak znajdziecie osiem grywalnych postaci - Kevin Ryman, Mark Wilkins, George Hamilton, Cindy Lennox, David King, Alyssa Ashcroft, Jim Chapman i Yoko Suzuki.

W online nie ma możliwości dowolnego porozumiewania się między graczami. Da się tylko przy pomocy kombinacji klawiszy wydusić najczęściej używane kombinacje, jak „pomocy", „dziękuję" lub zawołać po imieniu danego osobnika. W trybie dla jednego gra sama serwuje takie kwestię pomagając w rozwiązywaniu zagadek. Czasami wręcz przesadza. W Outbreak spotkacie kilka rodzajów zombiali, posiadających nowe umiejętności. Są nawet na wpół umarłe kobiety, które czasami wydają się być brutalniejsze niż męskie zombiaki. W Outbreak można umrzeć na dwa sposoby. Normalnie – od ukąszeń umarlaków lub samemu zamieniając się w jednego z nich. Po raz pierwszy Capcom daje nam posmakować, jak to jest być po drugiej stronie barykady.

Silent Hill 4 The Room

Dziewiątego stycznia, podczas imprezy Gamer's Day zorganizowanej w San Francisco Konami zaprezentowało pierwszy oficjalny trailer Silent Hill 4

- Developer: Team Silent
- Wydawca: Konami
- Platforma: PS2, Xbox
- Termin: jesień/zima 2004



Obecny na imprezie Akira Yamaoka nie omieszkał również podzielić się komentarzami na temat najnowszej odsłony tej fenomenalnej serii. Zanim jednak przejdziemy dalej wyjaśnijmy sobie jedną rzecz. To jest krótka zapowiedź i nie spodziewajcie się w niej żadnych pochwalnych epitetów czy też bicia pokłonów panom z Konami. Chociaż wielu z nas nie może żyć bez cichego miasteczka, to jednak kredyt zaufania, jakim gracze obdarowali autorów przy okazji premiery SH3 został wyczerpany, a tamten tytuł pod wieloma względami zawiódł. Dlatego też teraz przyjmujemy zasadę sugerowaną przez poetę, czyli „usta milczą, dusza śpiewa", a czas na ewentualną krytykę bądź pochwalne peany jeszcze przyjdzie. A tymczasem...

Henry Townshend, bo tak brzmi imię i nazwisko nowego protagonisty, mieszka w mieście Ashfield, położonym całkiem niedaleko Silent Hill. Nauczeni doświadczeniem wiemy już, że taka lokalizacja miasta nie wróży nic dobrego dla jego mieszkańców. A już na pewno nie dla Henry'ego. Pewnego dnia bohater, nękany nocnymi koszmarami, budzi się w swoim pokoju (stąd podtytuł The Room) i ku swojemu zdziwieniu stwierdza, że wszystkie drzwi i okna zostały dokładnie zablokowane za pomocą łańcuchów i kłódek, a on sam jest całkowicie odcięty od świata zewnętrznego. Rozpaczliwych krzyków przerażonego mężczyzny nikt zdaje się nie słyszeć i dopiero piątego dnia tego horroru coś zaczyna się dziać. Mianowicie w łazience materializuje się dziwna dziura, która okazuje się być tajemniczym portalem prowadzącym do innych rzeczywistości. Henry nie ma innego wyjścia i decyduje się wyjść przeznaczeniu na spotkanie, co oczywiście prowadzi go do świata, który tak dobrze znają wszyscy miłośnicy Cichego Wzgórza.

Początek dosyć frapujący, chociaż sam fakt pojawienia się tajemniczych portali jakoś średnio pasuje do wizerunku Silent Hill wyrobionego na przestrzeni tych kilku lat. Ale zaraz, miało nie być żadnych przemyśleń i ocen, tylko suche fakty. Najbardziej zaskakującą informacją, jaką udało się wyciągnąć od przedstawicieli Konami jest to, że w SH4 będziemy mieli do czynienia z dwoma widokami – FPP i TPP. Jednak widok z oczu bohatera będzie prawdopodobnie dostępny tylko, kiedy Henry przebywa w swoim pokoju, zaś eksploracja zwyrodniałego świata gry to już tradycyjne TPP (hmm, może opcja przejścia całej gry w trybie FPP pojawi się po ukończeniu scenariusza jako jeden z bonusów?). Reszta materiałów zaprezentowanych przez Konami jest już znacznie mniej rewelacyjna, aczkolwiek w niektórych aspektach kontrowersyjna. Na zaprezentowanych screenach wyraźnie widać, że po raz kolejny graficy z Konami zdołali podciągnąć wygląd swej gry, a modele postaci pewnie znowu nie będą miały sobie równych. Aby dojść do takiego wniosku wystarczy tylko spojrzeć na włosy lub skórę bohaterów, które z miejsca zdradzają geniusz i maestrię włożoną przez twórców w ich opracowanie. W SH4 nie mogło też zabraknąć nowych, surrealistycznych monstrów, na temat pochodzenia których znowu będzie można układać niezwykle skomplikowane teorie. Dziwne duchy przenikające przez ściany i pokryte futrem (piórami?) kreatury z dwoma dziecięcymi twarzami poruszające się na rękach to tylko niektóre z nich i trzeba przyznać, że są... hmm, dosyć oryginalne. Obok wspomnianych potworów, w świecie gry obejmującym między innymi las, hotel oraz więzienie, natkniemy się z pewnością na kilka bardzo ciekawych postaci, które w jakiś sposób pomogą (lub też nie) nam zrozumieć, co tak w ogóle się tu dzieje. Na razie dostępne są obrazki przedstawiające młodego, długowłosego mężczyznę, małego chłopca, (który swoją drogą wygląda zupełnie jak młodziutki Henry, hmmm) oraz szczupłą dziewczynę o chytrym wyrazie twarzy. W jaki sposób te postaci są powiązane z Silent Hill i nadchodzącym koszmarem jeszcze niewiadomo, ale znając Team Silent raczej nie będzie to coś banalnego. A tak przy okazji zauważcie, że wszystkie z nich mają zielone oczy.

„Tym razem postanowiliśmy położyć znacznie większy nacisk na akcję" – to, czy te słowa Akiry wypowiedziane podczas Gamer's Day to wyrok śmierci wydany na nowego Silenta, czy też dokładnie przemyślana strategia, wciąż pozostaje zagadką, ale nie ma co ukrywać, że wzbudzą w wielu graczach raczej negatywne skojarzenia. Według Yamaoki w SH4 znajdziemy znacznie większy wybór broni niż w którejkolwiek z poprzednich części, a sama walka również nabierze nieco innego wymiaru. Stanie się to głównie poprzez zmianę dotychczasowego sposobu wybierania oręża lub przedmiotów. W nadchodzącej grze zniknąć ma charakterystyczny dla serii panel menu, gdzie mogliśmy uciec choć na chwilę od przerażającego koszmaru, przemyśleć bieżące wydarzenia i wybrać któryś z potrzebnych nam w danej chwili przedmiotów. Podobno aktywny sposób wybierania broni czy apteczek podczas samej rozgrywki bez możliwości „schronienia" się w mało realistycznym menu ma podnieść poziom adrenaliny we krwi gracza i wywołać jeszcze większe wrażenie strachu i zaszczucia. Scenariusz czwartej części Silent Hill ma być historią zupełnie nową i nie nawiązuje bezpośrednio do którejkolwiek z poprzednich odsłon, ale już teraz można w ciemno strzelać, że subtelnych nawiązań czy też znajomych miejsc i nazw nie zabraknie. Bo przecież

właśnie to stanowi między innymi o uroku i charakterystycznym klimacie Silent Hill!

No cóż, wygląda na to, że kolejna porcja psychologicznego horroru zbliża się nieubłaganie w kierunku naszych ukochanych konsol. Cieszyć się, czy może płakać? Nie da się ukryć, że obok entuzjazmu, możemy też odczuwać pewien niepokój i żywić całkiem uzasadnione obawy co do kolejnej wizyty w Silent Hill. W tym momencie ekipa z Konami stąpa po bardzo kruchym lodzie i musi uważać, aby SH4 nie był ciężarem, pod którym ten lód ostatecznie pęknie.

Chociaż trójka była ze wszech miar grą udaną, to jednak pozostawiła w graczach pewien niedosyt, a na pewno już nie mogła się równać z cudowną jedynką, czy absolutnie najlepszą dwójką. Sam dziwię się swoim słowom, ale czy aby przypadkiem nie jest to najwyższy czas na zakończenie serii i zajęcie się czymś zupełnie nowym? To się jeszcze okaże, ale póki co bądźmy dobrej myśli i trzymajmy z całej siły kciuki za powodzenie tego projektu. I pamiętajcie, że na razie nie wolno sobie zbyt wiele obiecywać, aby nie doznać później srogiego rozczarowania. Znacznie lepiej podejść do wszystkich tych zapowiedzi z pewną rezerwą i dystansem, a wówczas być może czeka nas pozytywne zaskoczenie i znowu trzeba będzie bić pokłony przed geniuszami z Konami. Ale o tym posiadacze zarówno Xboxów, jak i PS2 przekonają się dopiero jesienią tego roku.
To dopiero pierwsze doniesienia na temat SH4, a już pojawiają się spekulacje fanów dotyczące niektórych z ujawnionych informacji. Oto kilka z nich:

- Na załączonym screenie przedstawiającym koszulkę promocyjną SH4 można zobaczyć dziwną postać wyłaniającą się ze ściany. Czy kogoś Wam ona nie przypomina? Te włosy, ta sylwetka... James Sunderland!!! Oczywiście wciąż nikt nie ma pewności, że to bohater SH2, ale jest to bardzo prawdopodobne. Poza tym wystarczy skojarzyć pewne fakty. SH1 wydany na konsoli Sony doczekał się kontynuacji w postaci SH3 na PS2, lecz ominął Xboxa. Z kolei SH4 ma pojawić się na konsoli Billa w tym samym czasie co na PlayStation 2, a chyba wszyscy wiemy, że dwójka także zawitała na maszynce z zielonym logo. Czyżby jednak szykowały się jakieś poważniejsze powiązania pomiędzy obiema grami?

- Henry Townshend. To nazwisko z początku często mylone było z Townsend. Czyżby autorzy chcieli jakoś zasugerować, że zbliża się koniec miasteczka Silent Hill, a czwórka będzie ostatnią odsłoną serii? Mało prawdopodobne, ale... (TOWN SH END?)

- Mały chłopiec widoczny na obrazkach dostarczonych przez Konami wygląda niczym Henry w latach wczesnej młodości. Spójrzcie tylko na włosy, kształt głowy i przede wszystkim na oczy. Biorąc pod uwagę fakt, że przez wielu graczy tożsamość Heather z SH3 została bezbłędnie ustalona na długo przed premierą gry, te przypuszczenia również mogą okazać się prawdziwe.

Qoora

- Developer: SCEI
- Wydawca: Sony
- Platforma: PlayStation 2
- Termin: marzec 2004

Forbidden Siren

Ta historia nie ma bohatera. To nie jest opowieść o walce, zwycięstwie, ani nadziei. FORBIDDEN SIREN to koszmarna pieśń o ciemności, skrytych lękach i opętaniu. A także chęci przetrwania i bezsensie ucieczki przed nieuniknionym końcem.

Syreny zbliżają do nas się wielkimi krokami. Już niebawem Sony przedstawi graczom historię pewnej schowanej przed światem, japońskiej prowincji o nazwie Hanyuda, skutecznie izolującej się od reszty społeczeństwa otaczającymi ją górami i rzeką. Niepozorna wiocha w krótkim czasie staje się idealnym miejscem do kultywowania przerażającej religii, która ostatecznie sprowadza na spokojnych mieszkańców koszmarną klątwę. Hanyuda błyskawicznie pogrąża się w ciemnościach i gęstej, złowrogiej mgle. Okoliczne wody bardzo szybko przybierają kolor krwi, a dobitne wycie morskich syren i gęsto zacinający deszcz zwiastują nadejście terroru. Przekleństwo, jakie od teraz panoszy się w tym miejscu dziesiątkuje mieszkańców, zmieniając ich w martwych, przegniłych i obłąkanych szaleńców. Wypaleni z resztek człowieczeństwa wariaci krążą po osadzie polując na resztki pozostałych przy życiu niedobitków. Przelewająca się galonami wokół Hanyudy krew i sąsiadujące z nią góry stanowią swoiste więzienie dla ocalałych mieszkańców. Los dziesięciu z nich producenci składają w ręce gracza. Ich zadaniem jest po prostu uciec. Jak najdalej stąd!

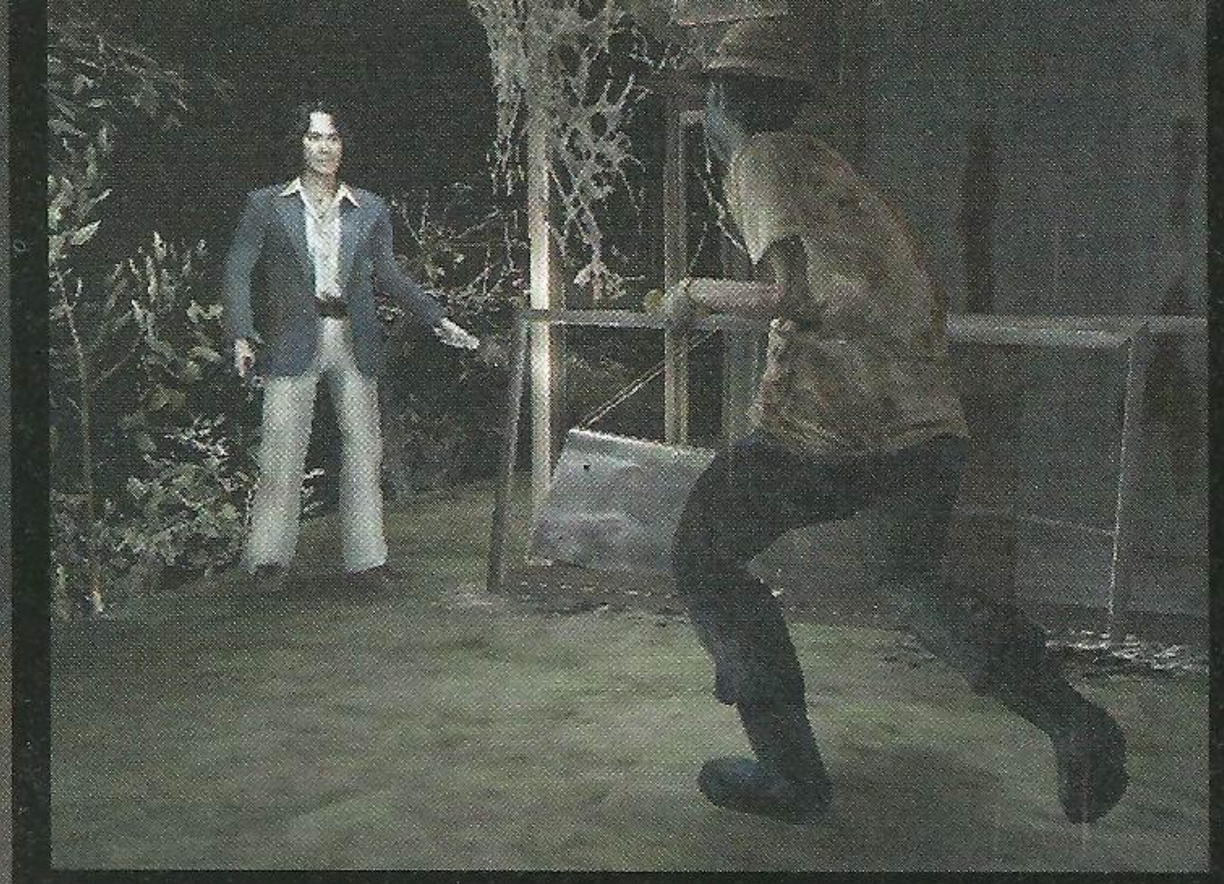
Sony postawiło tym razem na zwykłych ludzi. Koniec z osiłkami wycinającymi w pień legiony przeciwników za pomocą pilnika. Trzy dni koszmaru opowiedziane zostaną z perspektywy dziesięciu osób, wśród których znajdzie się między innymi Kyoda Suda (szesnastoletni, zagubiony w lesie chłopak), Tamon Takeuchi (młody profesor, którego samochód wyzionął ducha w okolicach zamglonej osady), Kei Makino (ksiądz z nie do końca czystym sumieniem), czy Akira Shimura (podstarzały pracownik kopalni, dzierżący w łapach olbrzymią strzelbę). To zwykli, przerażeni ludzie, których losy prędzej czy później połączą się ze sobą we wspólnej próbie opuszczenia tego przeklętego miejsca. Każdego dnia klątwa połyka kolejnych mieszkańców. Coraz więcej otępiałych wariatów zatacza się po ścieżkach Hanyudii polując na ciągle żywe istoty. Nasi bohaterowie nie mają w większości pojęcia o walce, więc nawet gdy znajdą na swojej drodze jakąś broń, niezbyt sprawnie umieją radzić sobie z przeciwnikiem. Czasem w ogóle. Rozwiązaniem jest wówczas ucieczka, omijanie lub zwyczajne mylenie i odwracanie uwagi upiornych pomiotów poprzez krzyczenie, walenie w głośne elementy otoczenia lub chwilowe wystawianie się na cel. Autorzy określają takie zachowanie jako naturalne poleganie na własnych instynktach przetrwania. I trafnie to ujmują, bo umykając przed chichoczącymi, zakrwawionymi zwłokami robiłem wszystko, aby znaleźć się jak najdalej od przeklętego miejsca.

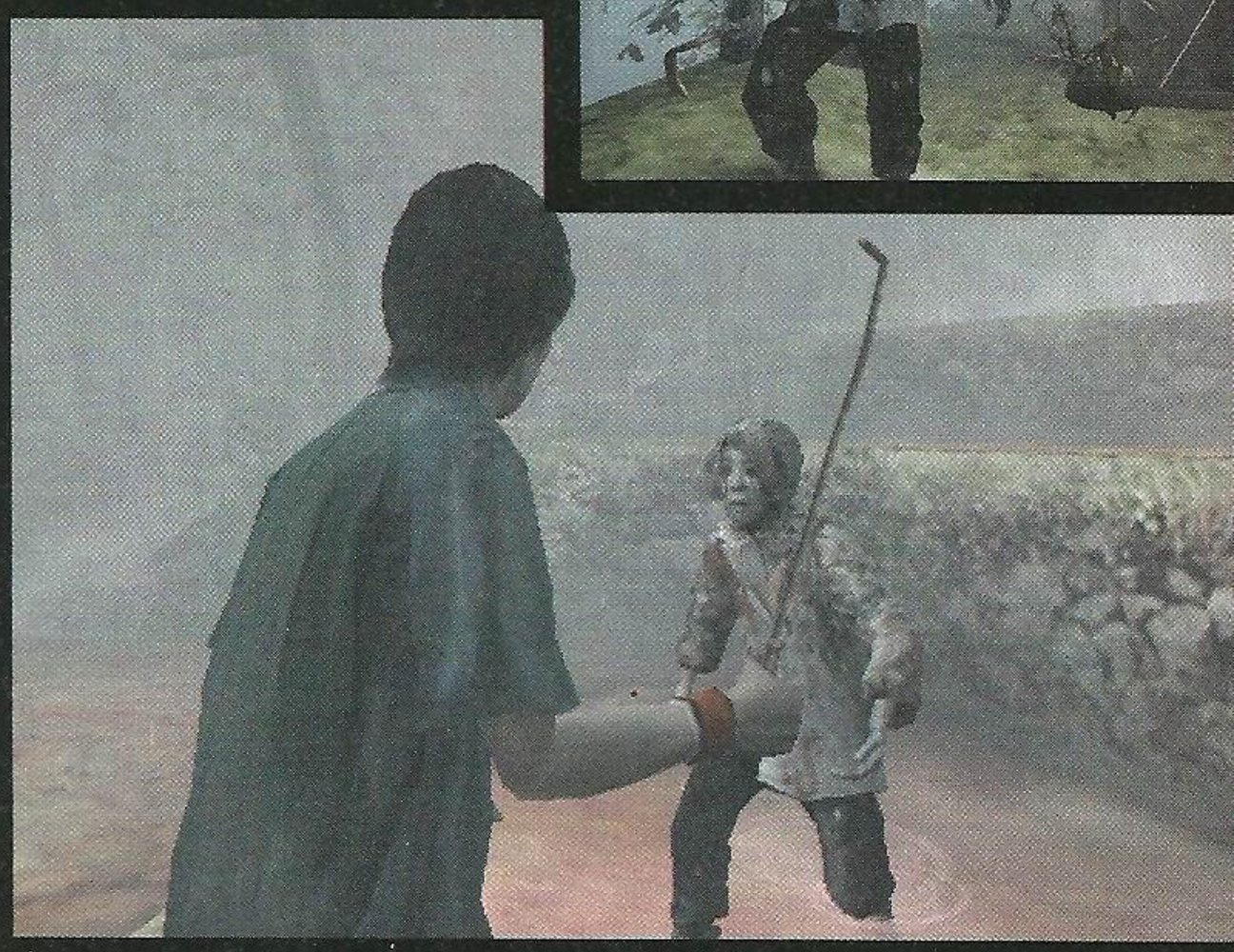
Niesamowicie pomocnym rozwiązaniem okazują się być tzw. wizje - w grze określone jako Sightjack. To bardzo użyteczna zdolność widzenia dokładnie tego, co osoby trzecie krzątające się w najbliższym otoczeniu naszej postaci, w tym także umarłe jednostki. Wizja to czasem jedyna nadzieja na zorientowanie się we wrogim terenie. Dzięki niej sprawdzimy, czy dalszej drogi nie blokuje jakiś nieświeży mieszkaniec i dowiemy się, czy pewien spryciarz nie podąża czasem naszymi śladami. Sightjack pozwoli ponadto nieuzbrojonemu graczowi nauczyć się ścieżek, po jakich przemykają zgnili osadnicy i zwyczajnie ich ominąć, samemu pozostając niezauważonym. Wizje mogą być zarówno wybawieniem, jak i największym koszmarem gracza, bo spojrzenie na świat oczami demona, który bez przerwy chrząka, rechocze, płacze, nuci jakąś koszmarną melodię, niekiedy bez celu puka młotkiem w ścianę, a czasem skrzeczy z radości to wydarzenie stawiające włosy na baczność! Aby jeszcze bardziej urealnić rozgrywkę, producent rezygnuje z miotaczy ognia, wyrzutni granatów i innych rozkosznych zabawek, jakie do tej pory towarzyszyły bohaterom survival horrorów, aż nazbyt ułatwiając przetrwanie. Na swojej drodze napotykałem głównie sprzęt, jaki na co dzień zalega w domach i na trawnikach zapracowanych osadników. Te gadżety to klucze ślusarskie, noże, łomy, młotki czy podejrzanie wytrzymałe parasole. Lubiący postrzelać nie będą zadowoleni jedynie z rewolweru i strzelby, ale ta ostatnia okazuje się być naprawdę potężna, gdyż powala na ziemię najtwardszych szaleńców już po jednym pociągnięciu spustu. Dodatkowo ma wbudowany celownik snajperski, a więc nie będzie problemu z precyzyjnym namierzeniem celu. Problem jednak w tym, że kreatury są nieśmiertelne i po obowiązkowym przeleżeniu na ziemi kilku minut wstają, po czym znowu rozpoczynają polowanie na uciekiniera. Potrafią otwierać drzwi, wspinać się po schodach, zachodzić gracza od tyłu, strzelać z ogromnych fuzji.

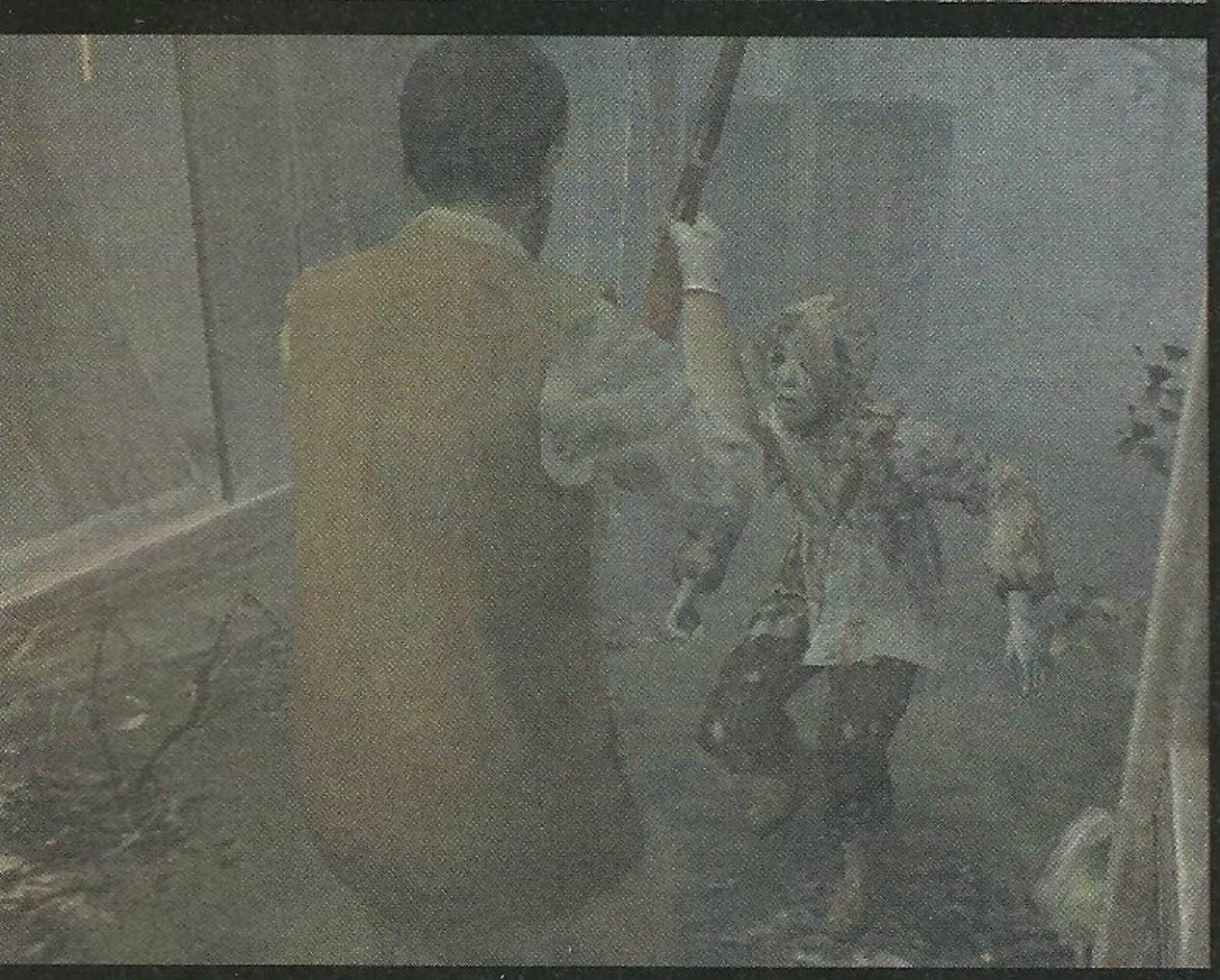
To cholernie niebezpieczne stworzenia, daleko bardziej drapieżne od przereklamowanych zombiaków.

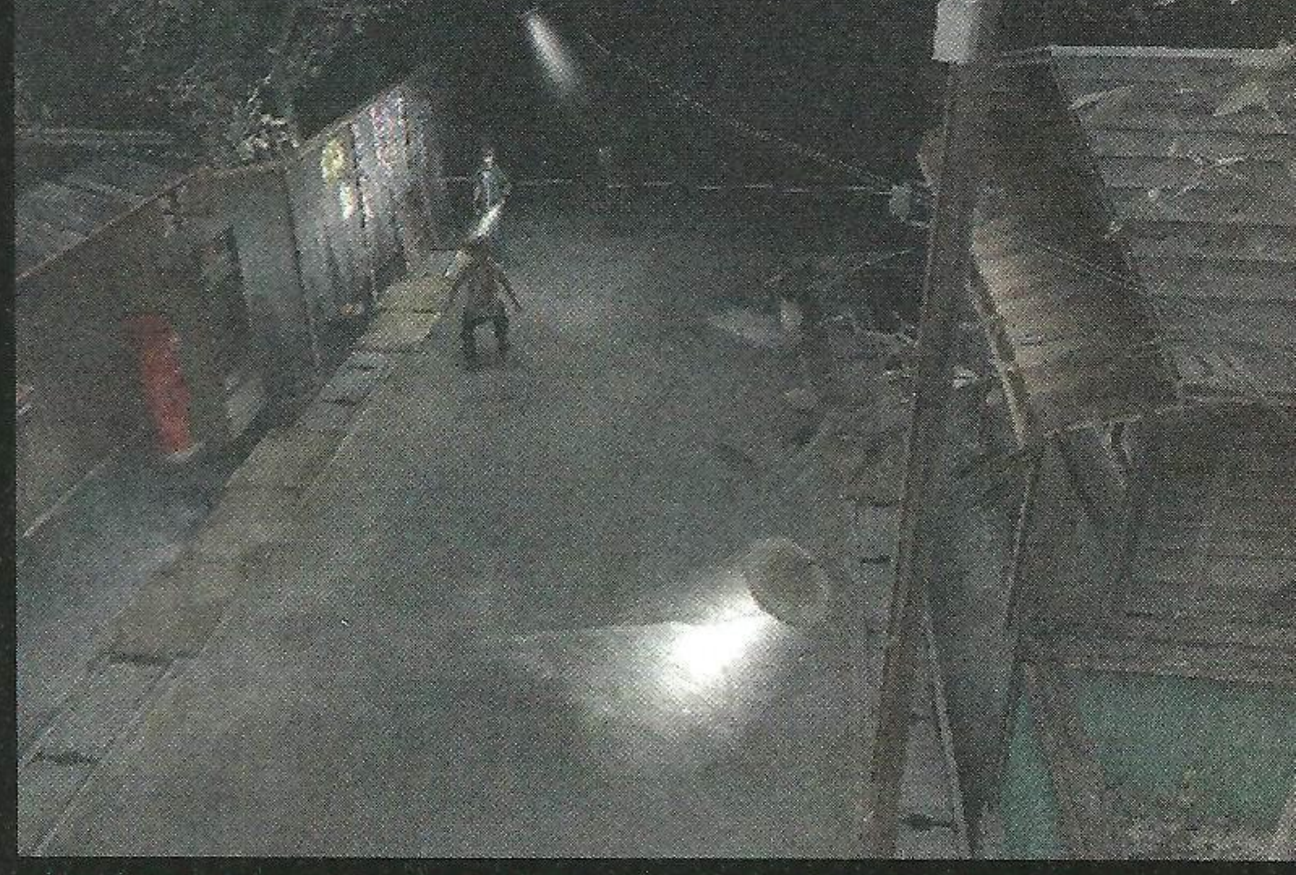
Forbidden Siren składa się z całej masy króciutkich scenariuszy, w których gracz poznaje kolejno każdą z postaci tej koszmarnej opowieści. Epizody są bogato między sobą wymieszane i nie pojawiają się w chronologicznym, z góry poukładanym porządku. Często zdarzy się tak, że najpierw dostrzeżemy w lesie nieznaną nam postać, a dopiero po jakimś czasie, kierując jej losami poznamy wszystkie okoliczności, dzięki którym się tam znalazła. Wspomniane wątki rozgrywają się niesamowicie szybko i dynamicznie przeplatają między sobą. Sony chciało przez to osiągnąć pewną ciągłość akcji i zmusić gracza do poznawania historii od razu ze wszystkich możliwych perspektyw. Poskładanie do kupy przedstawionych epizodów ostatecznie da nam odpowiedzi na pytania: skąd ta mgła, dlaczego krew zamiast jeziora, i czemu gdzieś tam daleko w tle od kilku dni słychać piekielne syreny. Poznając odpowiedź trzymajcie się mocno fotela!

Syreny oprawione są najcięższym klimatem, z jakim









kiedykolwiek zetknąłem się w grach video! Żadna, powtarzam, żadna inna gra z gatunku survival horror, nawet znany na cały świat Silent Hill nie może równać się przytłaczającej atmosferze, jaka na stałe została zbudowana w Forbidden Siren. Ogromna w tym zasługa oprawy audio-wizualnej. Przede wszystkim muzyka! To, co wydobywa się z głośników porównać można do ambientowych, pourywanych dźwięków, które mieszają się równocześnie ze schizofrenicznymi płaczami, szeptami, odgłosami modlitw prowadzonych w różnych językach i obowiązkowo krzykami. Jest ponuro i przerażająco... Do tego odgłos wściekle zacinającego deszczu, czarna jak kawa ciemność, bardzo ograniczająca widoczność mgła i lekko rozświetlające okolicę promyki latarki to elementy budujące w graczu (a już we mnie to nie ma siły, żeby było inaczej!) poczucie klaustrofobii! No i ta świadomość, że gdzieś tutaj, z cienia w każdej chwili może wyłonić się siwa, karłowata, zakrwawiona pokraka, gotowa powalić nam bohatera jednym, fachowo wykonanym uściskiem!
Ciemność. Czy to nie ona budzi w Was najwięcej lęków i domysłów? Sony uważa, że tak właśnie jest. Nie zdziwił mnie zatem fakt, że to ostatecznie ciemność była moją najbliższą towarzyszką gry i praktycznie za każdym razem, gdy rozpoczynałem epizod nową postacią, w pierwszej kolejności zawsze szukałem jakiegoś podręcznego źródła światła! Wniosek nasuwa się sam. To dzięki dominującej przewadze ciemności udało się zbudować ten niesamowicie przytłaczający klimat. A za pomocą uginających się na wietrze drzew i oślepiającego deszczu developer osiągnął atmosferę zimnego, mokrego i bardzo nieprzyjaznego świata, z którego jak najszybciej chciałem się wydostać! Taki jest też charakter tej gry. Kładzie ogromny nacisk nie na walkę czy postęp, ale właśnie ucieczkę.

Autorzy przechwalają się zwiedzeniem autentycznych, opuszczonych i zapomnianych przez resztę świata kopalni i miast, co zaowocowało mnóstwem profesjonalnych zdjęć. To na ich podstawie zbudowana została architektura i tekstury opisujące świat FORBIDDEN SIREN. W rezultacie wszystko jest szare, brzydkie, smutne i nierzadko zrujnowane. Ale prawdziwie fachową pracę dostrzegłem po przyjrzeniu się twarzom występujących w grze postaci, sprawdzając wszystkie ekspresje, jakie wyrażają! Przerażenie, ból, radość, agonia, szaleństwo! Emocje są przepięknie zobrazowane, a przeklęci mieszkańcy wioski nie znajdują przez to porównania z żadnym innym horrorem napisanym na domową platformę! Będziecie się ich autentycznie bać! Dodatkowo, otrzymaliśmy od producenta szereg zdjęć z sesji motion capture, gdzie użyczający swych ruchów aktorzy byli nawet identycznie ubrani, jak ich odpowiednicy w grze. To tylko dobitniej świadczy o silnym zaangażowaniu się ekipy w solidnie zrobiony i dopieszczony produkt.

Forbidden Siren jest przerażającym doświadczeniem! To prawdziwa uczta i spełnienie marzeń dla każdego, kto uważa, że konsolowe horrory już na niego nie działają! Gra pełnymi garściami czerpie z japońskich i amerykańskich filmów grozy, a jest tego cała masa! Będziecie mocno trzymali się krzesła oglądając wstawki filmowe przygotowane na wzór starych, zmielonych, czarno białych i niewyraźnych kaset video, które łączą w całość poszczególne wątki scenariusza. Niejednokrotnie ścierpnie Wam skóra, gdy usłyszycie to przeklęte wycie syren (jest znacznie głośniejsze niż w Silent Hill!), a w Waszym kierunku powoli przesuwał się będzie chichoczący i płaczący na przemian szaleniec. Boicie się starych, przegniłych studni? Sprawdźcie, co kryje ta w grze, a fobia na pewno nie minie! Zapytany o najstraszniejszy element Forbidden Siren szef zespołu pracującego nad grą odpowiada, że „syrenki" całe posklejane są z chorych pomysłów i wizji. Ale prawdziwych drgawek dostaje zawsze w momencie, gdy widzi swoją postać oczami karłowatej, obłąkanej kreatury poruszającej się w jego kierunku! Zaręczam, że ciężko wówczas o zdrowy rozsądek. I pospiesznie dodaję, że chyba szykuje nam się nowy król konsolowych horrorów, mogący w szybkim czasie zdetronizować potęgę wielokrotnie wspominanego już Cichego Wzgórza! Przekonacie się niebawem!
Matt

Wywiad z reżyserem Forbidden Siren

Czy wiedzieliście, że twórca Forbidden Siren jest jednocześnie autorem... pierwszego Silent Hill? Ha!

Witamy. Prosimy o przedstawienie się naszym czytelnikom.
Nazywam się Keiichiro Toyama. Jestem reżyserem Forbidden Siren i pracuję w Sony Computer Entertainment Japan. To druga gra, której jestem reżyserem. Pierwszą była Silent Hill.

Japońscy gracze mogą kupić Forbidden Siren już od 6 listopada, więc scenariusz gry nie jest już utrzymany w całkowitej tajemnicy. Czy mógłbyś zdradzić nam kilka szczegółów?
Akcja gry ma miejsce w małej japońskiej wiosce położonej głęboko w górach, gdzie sporo postaci – od starego myśliwego, aż po dziewczynkę ze szkoły podstawowej – ma do wykonania liczne krótkie scenariusze. O północy, gdy po raz pierwszy od 27 lat ma odbyć się sekretny rytuał wioskę przenika przedziwny głos syren, w wyniku czego zarówno jej mieszkańcy, jak i goście znikają, a wieś zmienia się w Obcy Świat.
Postacie, takie jak Kyoya Suda, który odwiedził wioskę, bo chciał się zapoznać z rytuałem, o którym przeczytał w internecie, czy tajemnicza niewidoma dziewczyna Miyako Kajira będą głównymi postaciami tego dramatu. Wcielając się w nie gracz będzie ścigany przez tak zwanych Shibito, nieśmiertelne stwory, w które zmienili się mieszkańcy wioski. Tajemnica Obcego Świata otoczonego oceanem czerwonej wody będzie się stopniowo wyjaśniać przed oczami gracza.

Dlaczego „Zakazane Syreny" (Forbidden Siren)?
Oryginalny japoński tytuł to po prostu Siren (Syreny). W grze syreny śpiewające z czerwonego oceanu swym głosem zmieniają ludzi w Shibito. Ich śpiew oddaje strach i nadchodzącą plagę. Nasze syreny są takie, jak ich archetyp pochodzący z mitologii greckiej, w której syreny zwodziły swym śpiewem marynarzy, przez co ich statki roztrzaskiwały się na skałach i szły na dno oceanu.

Wiemy, że Japonia od dłuższego czasu jest olbrzymim rykiem dla horrorów w każdej postaci – jest mnóstwo filmów, mang, anime, książek i gier. Niestety, w Europie mamy dość nikłe pojęcie na temat tego, co tak naprawdę się u Was dzieje z tym gatunkiem. Naturalnie widzieliśmy serię „Ringu", „Dark Water", a także kilka innych filmów, ale to pewnie tylko wierzchołek góry?
Tak. Horrory to w tej chwili najpopularniejsza gałąź filmowa w Japonii. Można powiedzieć, że ojcami japońskich horrorów stali się Norio Tsuruta i Hiroshi Takahashi, ale wszystko wybuchło tak naprawdę dzięki „Ringu". Oprócz tego jednym z najciekawszych obrazów, które polecam Waszej uwadze jest „Kairo" w reżyserii samego Akiry Kurosawy. Jednak najstraszniejszym i najbardziej przekonywującym horrorem jest seria „Juon" w reżyserii Takashi'ego Shimizu. W tym roku na ekrany kin wejdzie hollywoodzka wersja tej produkcji, której reżyserem jest także Takashi Shimizu.

Jakie były Twoje inspiracje przy tworzeniu Syren? I jaki konsolowy horror jest Twoim zdaniem najlepszy?
Pomysł na prowadzenie wielu postaci został zainspirowany wieloma japońskimi książkami, w tym „Battle Royale" i „Shiki". Koncepcja świata gry przyszła dzięki mangom, które czytam maniakalnie od kiedy byłem małym chłopcem. Moi ulubieni autorzy to Junji Itoh, Ryoko Yamagishi i Kazuo Umezu.
Bardzo pomogły mi takie gry jak Medal Of Honor czy ICO, w których – podobnie jak w Syrenach, bohaterowie rzuceni są na nowe, nieznane im wcześniej wody. Jeśli chodzi o system gry to Metal Gear Solid ma najlepszy i to on był moją inspiracją. Swoją drogą nauczyłem się sporo przy Silent Hill, ale przy okazji mojej drugiej gry chciałem spróbować nieco innych środków przekazu. Czegoś, co nie zostało do tej pory jeszcze zrobione. A jeśli chodzi o mój ulubiony horror na konsole, to jest nim Twilight Syndrome na PS one.

Skąd pomysł na dziesięcioro bohaterów? Czy nie obawiasz się, że gracze nie będą w stanie identyfikować się wystarczająco z każdym z nich? To naprawdę spora liczba.
Kiedy byłem jeszcze w fazie planowania Syren i szukałem inspiracji, w Japonii wybuchła moda na powieści utrzymane w klimatach survival horrorów. Pewnego dnia przeglądałem fanowskie strony w internecie i znalazłem swego rodzaju wykres, na którym ktoś chronologicznie poukładał wydarzenia z dziejących się równolegle, ale niemal zupełnie oddzielnych epizodów pewnej serii powieści. Pomyślałem, że byłoby świetnie przenieść to do interaktywnej gry. Postacie i każdy z epizodów, w którym występują zostały pieczołowicie i zupełnie nowatorsko przygotowane. Uważam, że są niebywale atrakcyjne i jestem dumny z tego, co udało mi się osiągnąć. Myślę, że gracze spokojnie sobie poradzą.

Z dużą przyjemnością graliśmy w wersję preview Forbidden Siren. Momentami gra wydaje się bardzo brutalna i sugestywna. Czy to nie wpłynie negatywnie na jej sprzedaż?
Fani horrorów – włączając w to mnie – nie odrzucają niczego, dlatego że jest zbyt straszne. Myślę, że im coś jest mroczniejsze i bardziej przerażające, tym ich mocniej zainteresuje. Poza tym w Forbidden Siren makabryczne i krwawe sceny występują bardzo rzadko. I wiecie – należy do nich podchodzić z rezerwą. Strach przemawia bardziej do zmysłów, które czerpią bodźce z prawdziwego świata.

Powiedz nam coś o wycofanej z japońskiej telewizji reklamie gry, w której wyglądający jak dziecko demon pukał do drzwi przerażonej rodziny. Skąd pomysł i... czy reklama Ci się podobała?
Ta scena była w mojej pamięci od dawna. Kiedyś, gdy jeszcze byłem w szkole oglądałem eksperymentalny film, w którym coś takiego się pojawiło. Jedna ze scen zadziałała jak iskra; miałem nadzieję umieścić właśnie taki motyw na początku gry. W moich grach staram się oddać smutek i uczucie opuszczenia przez bliskich... W każdym razie: tak, bardzo mi się podobała.

Sightjack. W jaki sposób wpadłeś na pomysł nadprzyrodzonych możliwości widzenia tego, co inne postacie? W jaki sposób to przyda się graczom?
Pomysł zaczerpnąłem z sonaru dźwiękowego, który używany jest na łodziach podwodnych. Sightjack działa na tej samej zasadzie, z tym, że dźwięk został zastąpiony obrazem. Myślę, że to się sprawdza: wejdź przy pomocy Sightjacka w głowę jednego Shibito, aby odnaleźć numer telefonu, albo podpatrz przy pomocy nowego zmysłu, jaki jest kod do drzwi... czy znajdź przedmiot, który Shibito gdzieś zaniósł. Możliwości jest sporo. Zagadki, które przygotowałem są idealnie dopasowane do tego systemu. Dzięki Sightjackowi będziecie mogli przekonać się także, czy kręcący się w pobliżu Shibito nie stanowi dla Was zagrożenia. Możecie także na chwilę wejść w jego głowę, gdy skończy mu się amunicja, a gdy ją opuścicie, będzie przez moment wracał do siebie.

Jak udało Ci się uzyskać tak ciężki nastrój w grze? Po części to zasługa przedziwnych dźwięków, ale...
Spędziłem mnóstwo czasu nad tym by za pomocą dźwięków wyrazić mrok i wilgotny japoński klimat. Muzyka i efekty dźwiękowe z pewnością będą dla Was brzmiały nietuzinkowo, ponieważ pochodzą z religijnych azjatyckich motywów. Ambientowe dźwięki w połączeniu ze śladami muzyki pomagają budować mrok...

Ilu zakończeń możemy spodziewać się w grze? Czy wszystkie postacie mają swoje zakończenie, czy jest jedno?
Historia ma dwa zakończenia i nie każda z postaci ma swoje. Zakończenia nie są po prostu „dobre" i „złe" w naszym rozumieniu tego słowa. Jedno jest... wstrząsające. Drugie – raczej zwyczajne.

Czy istnieją jakieś pomysły i idee, których nie udało Ci się umieścić w ostatecznej wersji „Zakazanych Syren"? Z przyjemnością chcielibyśmy o nich posłuchać.
Tak. Na przykład przygotowaliśmy sceny, w których jedna z postaci pastwi się i morduje Shibito, a potem popełnia samobójstwo, ale scena była zbyt makabryczna nawet jak na mój gust. Oczywiście - pomysłów było więcej, ale w mam nadzieję, że kiedyś je zrealizuję. Wybaczcie.

Bardzo podoba nam się grafika. Jest bardzo szczegółowa, są także wspaniałe efekty świetlne. Jak powstała?

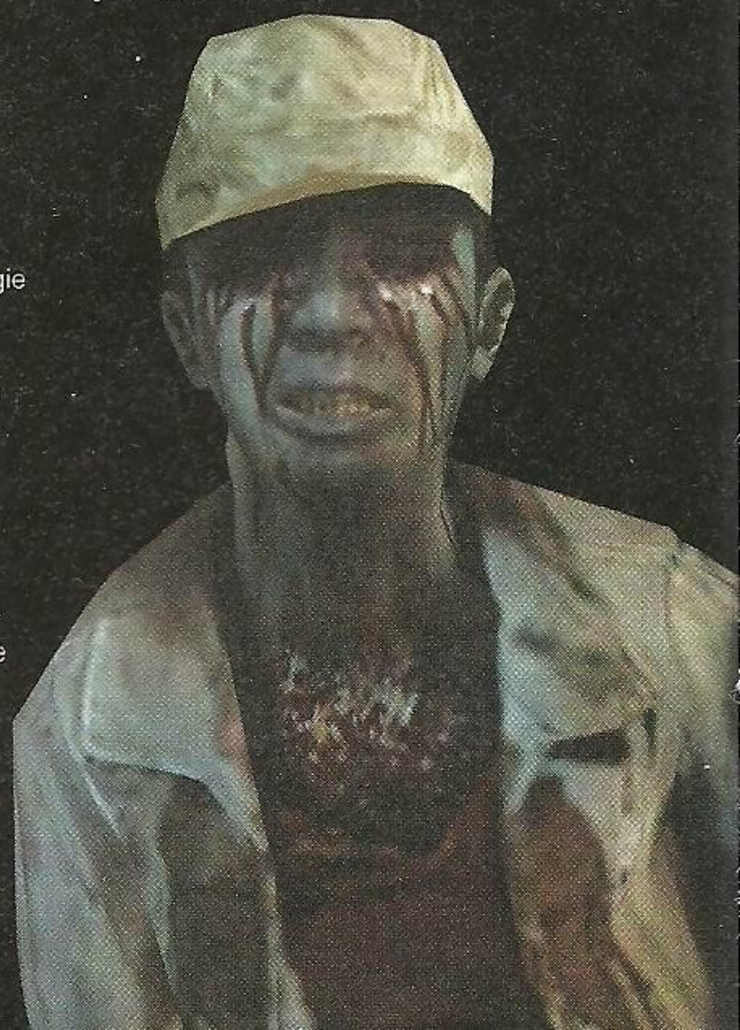
Twilight Syndrome

Gra o której mówi bohater naszego wywiadu składa sie czterech części, które zostały wydane wyłącznie w Japonii na PS one. Opowiadają one o mrocznych przygodach uczennic, naturalnie ubranych w tradycyjne szkolne stroje. Jest także japoński film fabularny pod tym samym tytułem. Z przyjemnością sprawdzilibyśmy czym zachwyca się twórca Silent Hill i Siren, ale bariera językowa...

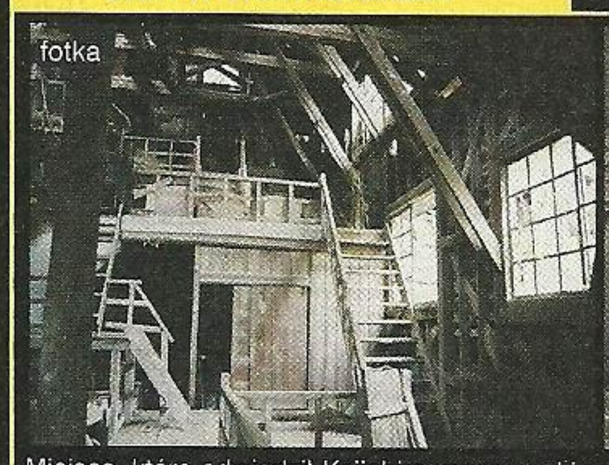
Tym razem nie powstała wyłącznie w mojej wyobraźni. Jest bazowana w dużej mierze na zdjęciach i filmach, które wykonałem podczas sześciu wypraw do opuszczonych wiosek i domów. Podobnie z postaciami – są zagrane przez profesjonalnych aktorów. Praca nad tym wszystkim zajęła mi około dwóch lat.

Czy możemy spodziewać się kontynuacji? Siren dostało świetną ocenę w Famitsu i wnioskując po fragmentach, w które mieliśmy okazję grać nie inaczej powinno być w Neo Plus...
Jak już wspomniałem jest wiele pomysłów, których nie udało mi się, z różnych przyczyn, do końca zrealizować. Mam już także sporo nowych. Chciałbym w jakiś sposób nadać im kształt.

Dziękujemy za rozmowę
Pytali: Matt i Gulash



Sam w ciemnościach



Miejsca, które odwiedził Keiichiro razem z ekipą stanowią inspirację do tych z gry. Szczerze mówiąc nie chcielibyśmy tam się znaleźć w nocy.

- **Dobre:** Przede wszystkim oryginalne postacie i ślicznie wykonane środowisko gry. Dużo myślenia i pracy przy zagadkach.
- **Złe:** Czas gry i stosunkowo niewielka liczba argumentów zachęcających do ponownego zagrania w ten tytuł.
- **Brzydkie:** Kontrowersyjnie wymodelowane postacie. Można to jednak przełknąć i z czasem przestaje przeszkadzać.

Gregory Horror Show Soul Collector

Capcom to ścisła czołówka, jeśli idzie o gry z dreszczykiem. Nawet wtedy, gdy postacie na pierwszy rzut oka przypominają wesołe konstrukcje posklejane z kartonowych, malowanych pudeł.

Gregory Horror Show to historia małego, dowolnie nazwanego przez gracza chłopca (bądź dziewczynki), który pewnej nocy budzi się przed spowitym mgłą hotelem. Budynek jest naprawdę mroczny, co dobitnie podkreśla otulająca go mgła i komplet nietoperzy latających nad dachem. Młodym bohaterem natychmiast interesuje się właściciel placówki, tytułowy i wiecznie chichoczący pod nosem szczur Gregory, który oferuje nocleg w złowrogim budynku. Niejednoznacznie sugeruje również, że w tym miejscu atrakcji nam nie zabraknie. Późniejsze wydarzenia i napotkane w grze postacie dobitnie potwierdzą słowa Grzesia. Ale na razie nasz pocieszny maluch wprowadza się do swojego apartamentu. Już pierwszej nocy nawiązuje kontakt z lekko podgniłym, więzionym tu od bardzo dawna kotkiem Neko, który pokrótce przedstawia główne założenia, coraz ciekawiej zapowiadającej się gry. Nie zaszkodzi o nich wspomnieć.

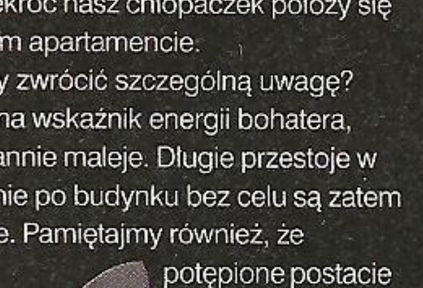
Hotel zamieszkują przeklęci lokatorzy, którzy dawno temu oszukali śmierć i nie oddali jej swych dusz. Od tego czasu krążą po budynku, mocno dzierżąc przy sobie nienależne im życie.

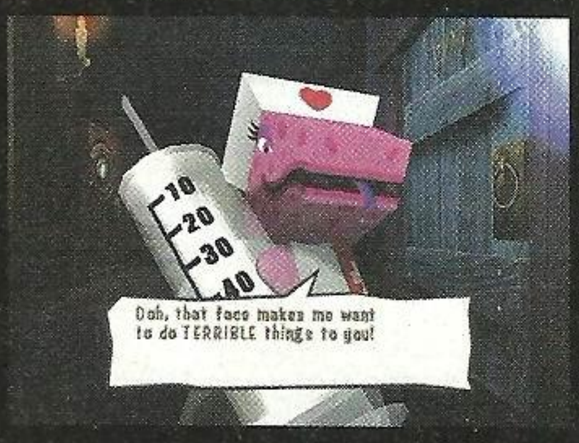
Budynek znajduje się w innym wymiarze i podobnie jak w pozostałych tego typu produkcjach składa się z ogromnej ilości pokoi, z czego znakomita większość na początku pozamykana jest na cztery spusty. Maluch dostaje bojowe zadanie odnalezienia dwunastu przeklętych gości i zrobienia wszystkiego, aby odebrać im dusze. Łatwo nie będzie, bo każdy gość na widok naszego podopiecznego po prostu ucieka, broniąc w ten sposób swojego skarbu. W tym miejscu Neko (po japońsku kot) sugeruje graczowi obserwowanie, czym w ciągu dnia zajmują się nasi klienci.

Może się bowiem okazać, że któraś z postaci na godzinkę zostawia swoją duszę w pokoju idąc na ten czas do sauny. Inna natomiast straci przytomność, gdy podstępnie zostawimy na korytarzu skórkę od banana. Co oczywiście stworzy idealną sytuację dla naszego bohatera do zamknięcia w butelce pożądanego świecidełka i bezszelestne wycofanie się do własnego apartamentu. Pomocne okaże się również zaglądanie do cudzych pokoi przez dziurki od kluczy, a także chowanie się w nie swoich szafach, aby dokładnie zaplanować moment przejęcia cudzej własności.

Po co te dusze? Cóż, upomina się o nie sama Śmierć (mocno rozgadana i nad wyraz kulturalna), oferując w zamian za komplet żyć powrót do rzeczywistości. Pocieszną kostuchę spotkamy ilekroć nasz chłopaczek położy się spać w swoim apartamencie.

Na co należy zwrócić szczególną uwagę? Oczywiście na wskaźnik energii bohatera, który nieustannie maleje. Długie przestoje w grze i bieganie po budynku bez celu są zatem niewskazane. Pamiętajmy również, że potępione postacie będą starały się wymierzyć naszemu maluchowi dotkliwą karę za kradzież ich bezcennych dusz. Producent w tym miejscu uczy gracza, że jeśli się kogoś okradło, to należy mu odtąd zawsze schodzić z drogi. W przeciwnym wypadku poznamy prawdziwe znaczenie tytułowego „horror show". Czyli krótkiej, szalenie katorżniczej dla głównego bohatera animacji, która pozbawia go niemal połowy energii i uśmiechu na twarzy. Sfrustrowane duchy potrafią przegonić naszego malca po całej posiadłości i nie istnieją dla nich takie przeszkody, jak zamknięte drzwi, czy wysokie schody. Oczywiście wrodzona ciekawość kazała mi podczas szalonej gonitwy choć raz zatrzymać się i sprawdzić, cóż takiego zrobi mi Catherine, świeżo pozbawiona duszy pielęgniarka. Piłka była krótka. Kasia wbiła mojej postaci olbrzymią strzykawkę w głowę, a następnie odessała połowę zawartości. Nie chciałem spotkać jej po raz drugi.





Na szczęście szybko znalazła się mapa hotelu z naniesionymi wrogimi póstaciami, co znacznie ułatwiło mi manewry po korytarzach.

Nadwątlone siły bohater zregeneruje na kilka sposobów. Przede wszystkim napotkamy na roślinki, których konsumpcja dźwignie w górę wiecznie malejący wskaźnik energii. Do tego cała masa jedzenia i napoi, które spełnią podobną rolę. Najlepszym przyjacielem naszej postaci okaże się jednak sen, który nie tylko napełni wskaźnik do maksimum, ale także zdejmie wszelkie negatywne skutki ataków niezadowolonych gości. Takie jak zawroty głowy, czy spadek szybkości. Pasek energii można jednak nieco wydłużyć czytając porozrzucane po całej posiadłości książki. Znajdą się też zapiski właściciela hotelu, których lektura odsłoni nam prawdziwe, mroczne oblicze szczura Grzegorza.

Zagadki, jakie przyjdzie nam w grze rozpracować do najłatwiejszych (nie)stety nie należą. O ile kilka pierwszych śmiało możemy potraktować jako trening (nagminne podpowiedzi naprowadzą gracza na poprawne rozwiązanie), tak w następnych trzeba się już ostro domyślać na podstawie zebranych materiałów. Dodatkowo Capcom dał graczowi ciekawą możliwość rozwiązywania problemów na kilka sposobów, co bardzo uatrakcyjnia i tak zabawną grę. Grę, w której kwadratowy bohater powoli traci zmysły, ucieka przed martwymi gośćmi hotelu i ich ostrymi narzędziami, a ukojenie znajduje w rozmowach ze śmiercią i jedzeniu roślin. Mocne.

Wykonanie Gregory Horror Show to osobny rozdział. Od początku wita nas śliczna, płynna i bardzo wyraźna grafika. Przyciemniony apartament, tańczący na świeczce płomyczek, czy gra cieni to pokaz ogromnych umiejętności programistów z Capcom. Teksturki są wyraźne, kolorowe i odpowiednio stonowane, co pozwala idealnie wczuć się w klimat kreskówkowego horroru. Ciemne korytarze rozświetlają błyskawice, a zasłony prześlicznie falują w otwartych oknach. Od strony muzycznej producent także nie zawiódł. Przenikliwe motywy na pianinku, ponure pociągnięcia smyczkiem po kontrabasie i paniczne dźwięki skrzypek, gdy zbliża się zagrożenie, to ograne, ale dobrze podkreślające klimat elementy. Świat gry zamieszkują jednak postacie poskładane z olbrzymich, kwadratowych pudeł i nie każdemu może się to na początku spodobać. Powinno wystarczyć jednak kilka minut z grą, aby to oryginalne rozwiązanie po prostu zaakceptować... Bądź kompletnie odrzucić. Mam nadzieję, że Capcom nie zacznie od teraz hurtowo umieszczać klockowatych pokrak w następnych produkcjach. Tym razem jednak udało im się to nad wyraz sprawnie, co warto odnotować. Osobiście dałem się wciągnąć w bajkowy i lekko upiorny świat Gregory Horror Show, wyciskając z gry wszystko (nie jest specjalnie długa, ale odblokowanie bonusowych modeli postaci trochę trwa). Dobrze, że producent przewidział kontynuowanie zabawy na wyższym poziomie trudności i kilka dodatków. No pewnie, że polecam jej zakup. O ile pudełkowate postacie nie odrzucą Was od konsoli.

Matt

■ Intrygujące, zabawne i zakręcone. Super. Na zchodzie gra sprzedawana jest w tak zwanej „dobrej" cenie i kosztuje połowę tego, co pierwszoligowe pozycje. U nas tylko 200 PLN. Brawo.

PlayStation 2 — *Makabryczna kreskówka!*

- *Wydawca:* Capcom
- *Producent:* Capcom
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

7.4

- **Dobre:** Historia plus nastrój.
- **Złe:** Rytuał, zwyczaje wieśniaków, duchy.
- **Brzydkie:** Rany niektórych duchów.

Fatal Frame 2 The Crimson Butterfly

Numer dwa na liście konsolowych horrorów właśnie wylądował. Przynajmniej na moim pokładzie – nowa gra tecmicznych zajęła niniejszym zaszczytne miejsce za Silent Hillem 2 na mojej prywatnej liście najbardziej przejmujących gier konsolowych

Duchy. Kto to widział, żeby w dzisiejszych czasach bać się duchów? Nauczeni doświadczeniem z Ghostbustersów dobrze wiemy, że duch może co najwyżej obrzygać człowieka ektoplazmą, ewentualnie w powłóczystej sukni prześlizgnąć się bezgłośnie ponad posadzką starego zamczyska. No, ostatecznie posłużyć za temat niewybrednych żartów Johnny'ego Deppa albo plamkę na kadrze studiowanym przez zamuszkowanego gościa z tefałenowskiej Strefy kilkadziesiąt jeden. Ale to wszystko.

A przynajmniej tak mi się wydawało. Mała, opuszczona japońska wioska, do której trafiają bliźniaczki Miyo i Mayu – bohaterki Fatal Frame 2 – jest zamieszkała przez duchy. Najróżniejsze zjawy, widma charakteryzujące się bladą cerą, różnorodnym nastawieniem i nierzadko zdradzające swoim wyglądem przyczynę zgonu. I wierzcie mi – niemal wszystkie bez wyjątku budzą grozę. Cała atmosfera gry przesiąknięta jest wszechobecnym klimatem

śmierci budowanym przez zjawy pojawiające się w najmniej oczekiwanych, podkreślanych przyspieszonym biciem serca naszej bohaterki momentach. I co z tego, że część z nich nie ma nawet złych zamiarów, jedynie sygnalizując rozwiązanie jakiejś zagadki albo po prostu czekając na odesłanie na odpoczynek błąkającej się po tej ziemi duszy – strach towarzyszący nam w tych momentach jest i tak instynktowny. Te nagłe wizyty zmarłych plus bardzo ponure i okryte mroczną, z całą pewnością straszliwie nieprzyjemną tajemnicą miasteczko w zupełności wystarczają do wprawienia gracza w nastrój porównywalny z tym z pierwszego Silent Hilla. A świetna muzyka i kolejne odkrycia na temat przygnębiającego karmazynowego rytuału posuwają sprawę znacznie dalej.

Tak – jest rytuał. I tak – dowiaduje się o nim człowiek tak szybko, że niczego Wam jeszcze nie zaspoilowałem. Życzę Wam tylko, żebyście nie oglądali żadnych trailerów tej gry – te prezentowane na ostatnich imprezach - TGS'ie i E3 w jednym z pierwszych fragmentów ujawniały o co biega w grze i byłem bardzo zadowolony, że tych akurat filmików nie widziałem.

Żadnym specjalistą nie jestem, ale z tego co wiem bliźnięta łączy szczególna więź. Mocniejsza niż jakiekolwiek dziecko z matką czy ojcem, mocniejsza również niż dowolną dwójkę rodzeństwa. Na pewno kojarzycie te wszystkie historie z odnalezionymi po latach (a rozdzielonymi za młodu) siostrami bliźniaczkami, które – jak w towarzystwie pani w rodzaju Resich Modlińskiej - opowiadały o zaskakująco podobnych przeżyciach dotyczących wszystkich niemal aspektów życia.

Podobnie jak w Silent Hillu 2, tak i w FF2 cała sprawa koncentruje się na losach pary bohaterek. I chociaż są różnice – w SH2 ta druga postać obecna jest tylko we wspomnieniach, a poza tym w SH2 chodzi o odkrycie sekretów przeszłości, gdy w FF2 wszystko zmierza ku nieuchronnie zbliżającym się wydarzeniom. Są też podobieństwa – sterujemy tylko jedną z postaci, finał jest nieunikniony, a para bohaterów darzy się ogromną miłością i zaufaniem. Do tego dochodzą jeszcze obowiązkowe elementy – opuszczone miasteczko, istoty próbujące nas powstrzymać oraz nieliczne (w FF2 – nawet bardzo) postacie pragnące nam pomóc.

I to w zupełności wystarczyło do stworzenia niezwykle wciągającej i przerażającej gry konsolowej.

Fatal Frame nie okazał się sukcesem. Gra została uznana za udany horror, motyw walki z duchami przy użyciu specjalnego aparatu fotograficznego także wzięto za dobrą monetę, ale zabrakło tego czegoś, co każdemu szanującemu się miłośnikowi konsolowych horrorów kazałoby pójść po nią do sklepu. Ja sam pograłem w FF przez jakiś czas, ale dość szybko odłożyłem grę i nie zmusiłem się do zagrania ponownie – nawet pomimo, że nie mogę powiedzieć, żeby coś szczególnie mi się nie podobało albo wyjątkowo mnie zniechęciło. Bywa.

Nawet pomimo tego, że FF2 jestem zachwycony, nie wiem czy wrócę do jedynki. Być może. Jednak nie o to mi chodzi. Chcę zachęcić Was wszystkich – wszystkich, którzy mroczne klimaty i przygnębiające historie lubią tak jak ja – do zagrania w nowego Fatal Frame'a. To jedna z tych gier, które ze wszystkim trafiają. I bardzo cieszę

■ Tecmo ponownie stawia na bezkrwawe rozwiązanie konfliktu człowieka z duchem. Wystarczy dobrze wycelować aparat i pstryknąć odpowiednią fotkę. A zdjęcia są przerażające.

■ Pod adresem **http://www.fatalframe2.com** znajduje się oficjalna strona gry. Filmiki, screeny, opis fabuły oraz inne ciekawostki związane z grą. Klimatyczna strona.

■ Ręce wystające z altanki to tylko jedna z niewielu atrakcji, które czekają na bohaterkę i obiektyw jej aparatu.

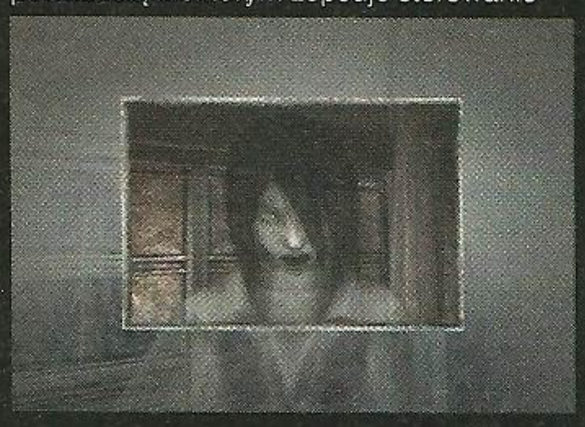
się, że powstała jedynka, w którą nie musicie grać. Bo bez niej nie byłoby dwójki, w którą zagrać musicie.

Przy produkcji Fatal Frame'a goście z Tecmo postanowili zrezygnować z jednego bardzo oklepanego schematu i zmodyfikować sposób myślenia, jaki wszyscy mają w związku z drugim. Po pierwsze, pod nóż poszły zombiaki i zastąpiły je duchy. Po drugie – zmienił się system prowadzenia walki. Spadają wszystkie pistolety, shotguny i inne wynalazki. Teraz jest aparat.

Pod względem systemu walki Fatal Frame jest tym, czym Resident Evilom: Gun Survivorom nigdy nie udało się być. Nawet włączając ten ostatni. Połączenie klasycznego modelu chodzenia znanego z survival horrorów z fpp'owym trybem strzelania (fotek, ale zawsze) sprawdza się tu po prostu znakomicie, motyw rozwoju aparatu, choć bardzo zwyczajny nadaje nieco rpg-owego klimatu, a combosy, specjalne zdjęcia i Zero Frame'y czynią z tego wszystkiego niezwykle dopracowaną, przemyślaną i fajną zabawę.

Podczas przemierzania kolejnych zrujnowanych i opuszczonych domostw co jakiś czas natrafiamy na duchy. O ich obecności gdzieś w okolicy świadczy zapalająca się pomarańczowa lampka migawki w aparacie. To znaczy czerwona w wypadku duchów złośliwych, bo kiedy w pobliżu pojawia się duch neutralny, lampka przybiera kolor bladoniebieski. No więc kiedy tylko lampka zaczyna się jarzyć pomarańczowym światłem, szybko wyciągamy aparat – tajemniczą kamerę obscura. Widok przełącza się na fpp i próbujemy namierzyć znikającą i pojawiającą się znowu zjawę, chwycić ją w celownik obiektywu i pstryknąć zdjęcie. W lewym górnym rogu widnieje pozostała niewitalność ducha – po jej wyczerpaniu egzorcyzm kończy się sukcesem i duch znika, zostawiając jakiś fajny kamień do odsłuchania na duchowym radio. Duchowe radio? Taki tam gadżet do słuchania klimatycznych, ale mało przydatnych wspomnień zbłąkanych dusz zapisanych w drogocennych kamieniach; zwykle kamienie te zawierają zapisy myśli w rodzaju zabij, zabij, zabij czy coś w ten deseń. W przeciwnym razie – po prostu znika nagradzając nas jakąś punktową premią. Zresztą za każde zdjęcie dostajemy punkty – ich liczba uzależniona jest od tego, jakim filmem się posługiwaliśmy (jest kilka rodzajów o różnej sile egzorcyzmowania i szybkości ładowania), tym jak daleko od nas znajdował się duch (im bliżej tym lepiej, łącznie z największa punktacją za zdjęcie tuż sprzed ataku ducha), ile nieszczęsnych dusz zdjęliśmy za jednym razem, do tego dochodzą jeszcze specjalne akcesoria oddziałujące na naszych bezcielesnych modeli – spowolnienie ich ruchów, zatrzymanie lub odepchnięcie. A ponadto różne combosy (szybkie zdjęcia trzaśnięte duchowi jedno po drugim), zabawy z rozbudową cech aparatu i tak dalej.

Grafika w Fatal Frame 2 jest oszczędna, ale ładna. Animacja dziewczynek jest trochę sztywna, a nastrojowe przejścia kamery z pewnością niektórym zepsuje sterowanie



zapamiętujące kierunek ruchu względem ustawienia kamery. Ale to nie jest dyskwalifikująca wada. Walki z duchami, z nielicznymi wyjątkami nie wymagają na szczęście jakichś ekwilibrystycznych umiejętności więc nie stają się nigdy nadmiernie uciążliwe – tylko trochę irytujące.

Wracając do grafiki – jak powiedziałem jest bardzo oszczędna kolorystycznie, operując kolorami wytłumionymi niemalże do samej czerni i bieli – dzięki temu zresztą bardziej wyróżniają się tytułowe motyle. Duchy wyglądają jak trzeba – są straszne i w ogóle, bardzo ładne i klimatyczne okazują się też renderowane animacje ilustrujące co ciekawsze lub ważniejsze wydarzenia. W dodatku cała gra ma bardzo staranną oprawę – jest tu całe mnóstwo detali - zarówno dźwiękowych (zapis głosów w kamieniach), jak i wizualnych (filmy oglądane na projektorach), które wkręcają w akcję jak mały wiatraczek.

Gra jest obszerna – tryb misji pojawia się po ukończeniu całej, liczącej kilkanaście godzin zabawy, poza tym dodatkowe stroje i dodatkowe gadżety do użycia przy następnym przejściu. Plus cała, bardzo długa lista pojawiających się dosłownie na kilka sekund w różnych miejscach duchów, którym zdjęcia pstryknąć można tylko jeden raz w grze – wtedy i tylko wtedy. No i są różne zakończenia. Mój faworyt to numer jeden.

Jednak nawet bez tych wszystkich, przyjemnych całkiem dodatków Fatal Frame 2 to gra, w która każdy miłośnik horrorów powinien zagrać. Moja ulubiona mieszanka - strach i przygnębienie gwarantowana.

Banan

PS: Po drodze do Europy gra zmieni nazwę na **Project Zero 2**.

Zombiak kontra duch

Porównując duchy do niekwestionowanych bohaterów większości dotychczasowych konsolowych horrorów – miłościwie nam gnijących zombiaków, nie da się ukryć, że te drugie wcale nie stoją na wygranej pozycji. Po pierwsze duchy mogą pojawić się nagle i dosłownie znikąd. Teoretycznie wystarczy, że zginęły gdzieś w pobliżu miejsca, które właśnie mijamy, ale nawet to nie jest regułą. Zombiak, żeby nas wystraszyć musi bunkrować się w jakichś szafach, ciemnych pokojach albo innych pomieszczeniach. Ba – czasami jego truchło leży na widoku i tylko kwestią czasu jest, kiedy wstanie i niespiesznie zaatakuje. No po prostu totalny brak stylu. A duch? Duch. Oglądasz się – nie ma, odwracasz po sekundzie – stoi na środku tego samego pustego placyku, który właśnie obszedłeś i oskarżycielsko mierzy w ciebie palcem. Wtedy to jeszcze luz, ale te bardziej złośliwe od razu szykują się do ataku...

Na korzyść zombiaków jako budzących odrazę, a co za tym idzie i strach przemawia ich bogata wnętrzem każdego z nas kolorystyka. Gnijące mięso zawsze zwycięży w takiej sytuacji z białym, nienamacalnym muślinem światła, które jednak w jakiś dziwny sposób potrafi zadawać rany. Może dlatego ataki duchów wydają się mniej przerażające – soczyste wgryzanie się w szyję przez gnijącego dżentelmena po prostu wygląda lepiej niż machanie łap jakiejś przezroczystej pokraki. Ale dość już o tym.

PlayStation 2 — *Świetny, klimatyczny horror.*

- *Wydawca:* Tecmo
- *Producent:* Tecmo
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

9.2

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

- **Dobre:** Mało myślenia, dużo mashowania po przyciskach, hehe. Takich gier też potrzebujemy, szczególnie jeśli są tak ładne i zabawne.
- **Złe:** Po jakimś czasie monotonia. Do tego dorzucić należy względnie krótki czas potrzebny do ukończenia gry, jakieś 7 - 8 godzin.
- **Brzydkie:** Niestały zwolnienia animacji, szczególnie jeśli posługujemy się potężnym młotem, a na ekranie biega kilku przeciwników.

Maximo vs Army of Zin

Kiedy siedząc przy suto zastawionym stole wigilijnym moje spojrzenie wciąż kieruje się w stronę ukochanej konsoli, to musi to oznaczać tylko jedno... Czeka tam na mnie niesamowita przygoda, której nie zastąpią ani smakowite śledziki, ani pyszny karp, ani żadna, nawet najlepsza świąteczna kapusta.

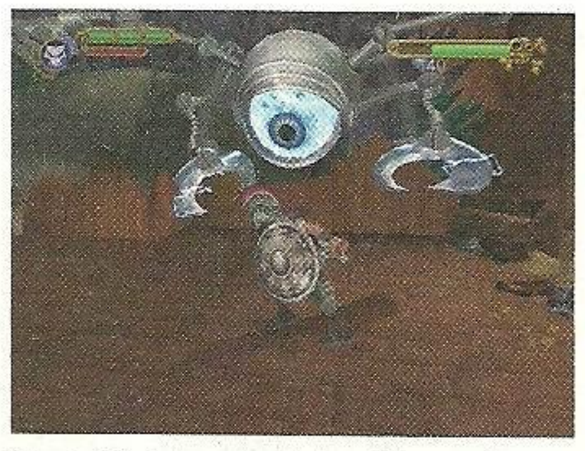
Tym razem przygoda nosi tytuł Maximo vs Army of Zin. I wierzcie mi na słowo: jeśli jakaś gra jest w stanie oderwać mnie od jedzenia, a szczególnie w świąteczny wieczór, to na sto procent musi być warta takiego poświęcenia. Pal licho kapustę, barszcz czy karpia, ale zapewniam Was, że nie zrezygnowałbym dla byle czego z ukochanych śledzi w śmietanie. Szczerze! No ale mniejsza o kulinaria, bo nie o nich przecież mam dzisiaj Wam opowiedzieć, a o najnowszej grze ze stajni Capcom, będącej kontynuacją wydanej przed dwoma laty Maximo: Ghosts to Glory. Aby prawdzie historycznej stało się zadość, dodajmy jeszcze tylko, że obie te pozycje sięgają korzeniami połowy lat osiemdziesiątych, kiedy to na prastarych automatach rządziły takie cudowne tytuły jak Ghosts 'n Goblins oraz Ghouls 'n Ghosts. Maximo debiutujący przed dwoma laty na PS2 stał się dla wielu posiadaczy konsoli Sony bardzo ważną pozycją, głównie ze względu na sentyment, jakim darzyli niegdyś oldschoolowe przeboje. Ich magia została jakimś cudem wskrzeszona właśnie w przygodach młodego wojownika poszukującego porwanej wybranki serca. Wobec tego na pewno z zadowoleniem powitacie fakt, że owa reaktywacja duchów przeszłości powiodła się po raz kolejny. Dzięki temu możemy cieszyć się grą, która stanowi niemalże doskonałą istotę konsolowej rozrywki...

TO COŚ...

... Wiem, że Maximo vs Army of Zin to posiada, ale nawet jeśli poddalibyście mnie najcięższym torturom, to nie będę w stanie tego nazwać. Po prostu „to coś" sprawia, że kiedy rozsiądziecie się wygodnie w fotelu przed ekranem telewizora, cały otaczający Was świat zniknie, a zostanie tylko Maximo i jego fantastyczne przygody. I nie chodzi tu wcale o ładną grafikę, porządny dźwięk, długość zabawy, czy też świetnie opracowany system rozgrywki. To raczej kompilacja wszystkich tych elementów przyprawiona odrobiną zamierzchłych czasów sprawia, że „to coś" nadaje Maximo charakter esencji gry konsolowej, którą ostatnio jest nam tak trudno wyłowić w zalewie coraz to nowocześniejszych produkcji pozbawionych duszy i charakteru. Szkoda tylko, że sama dusza i charakter nie wystarczą do wystawienia danemu tytułowi jak najwyższej oceny końcowej, co znajduje potwierdzenie także w przypadku omawianego tytułu. A szkoda, bo było całkiem blisko...

SEQUEL IDEALNY?

Podchodząc do Maximo możemy być pewni co najmniej kilku rzeczy. Przede wszystkim – znowu przyjdzie nam zmagać się z siłami ciemności w poszukiwaniu ukochanej Sophii, której nie udało się odbić za pierwszym razem. Nie obejdzie się też bez mrocznego koleżki znanego pod ksywką Grim Reaper, z którym ostatnim razem zawarł umowę Maximo. W The Army of Zin więzi pomiędzy Maximo a Grimmem jeszcze się zacieśniają, co nie znaczy jednak, że nasz dzielny wojownik porzuca Sophię i postanawia ustatkować się przy boku wychudzonego kumpla. Władca Hadesu stanie się teraz przydatny nie tylko jako doradca, ale także koleś, który w krytycznym momencie będzie mógł wspomóc Maximo swą siłą i umiejętnościami. Takie rozwiązanie przekłada się oczywiście na specjalny wskaźnik energii Grima, dzięki któremu możemy w danej sytuacji przejąć kontrolę nad władcą podziemia i przez jakiś czas siać spustoszenie na ekranie. Ale wracając do ogólnego zarysu historii przedstawionej w Maximo nie możemy naturalnie zapomnieć o tytułowej Armii Zinu. Otóż ta potężna armia posiadających dusze robotów została przed latami uwięziona w ogromnej górze, z której jakimś cudem udało się jej wreszcie wydostać na wolność. A jako, że owa zmechanizowana armia z założenia jest zła i podła, to jej członkowie postanawiają nie marnować czasu i od razu zaczynają szerzyć strach i terror w okolicy. Pech jednak chce, że na swej drodze spotykają słynnego Maximo i tak zaczyna się śliczna i niczym nie skrępowana jatka.



Jak na prawdziwy sequel przystało Maximo vs Army of Zin jest lepszy od swej poprzedniczki pod niemal każdym względem. No dobra, z tym „lepszy" może troszkę przesadziłem, bo to przecież wciąż ta sama gra - tyle, że konkretnie rozbudowana. Dlatego też użyję innego słowa, a mianowicie: większa. Począwszy od liczby etapów i ich rozmiarów poprzez setki sekretów, bossów, kombinacji ciosów i dostępnych bonusów, wszystkiego mamy tu znacznie więcej. Zresztą nie ma czemu się dziwić. W końcu Capcom doskonale wie, jak robić świetne sequele (pomijając może Devila) i daje temu dowód po raz kolejny. Rozgrywka nie zmieniła się ani o jotę w porównaniu do części pierwszej przygód Maximo, co oznacza, że raz jeszcze czeka nas mnóstwo machania mieczykiem i demolowania napotkanych adwersarzy. Tyle tylko, że tym razem to całe machanie mieczykiem (oraz potężnym młotem) jest jeszcze przyjemniejsze, a to głównie dzięki nowym kombinacjom, combosom i specjalnym ruchom, które bez problemu rozłożą nawet najzacieklejszego przeciwnika. Liczba ciosów w długich combosach Maximo bez problemu osiąga wartości dwucyfrowe, a ich efektowność jest wręcz proporcjonalna do efektywności. Oprócz standardowego okładania wroga na ziemi możemy wyrzucić go też w powietrze i dołożyć krótką serię, zanim ten spadnie na glebę. Do ataków na odległość służy naszemu bohaterowi tarcza ciskana w nadciągających przeciwników. Zarówno tarczy jak i broni znajdziemy w grze kilka rodzajów, a każda z nich będzie charakteryzowała się jakimiś specjalnymi właściwościami. Na przykład jeden rodzaj puklerza posiada możliwość wynajdywania skrzętnie ukrytych skarbów, a z kolei inny pozwala nam zbierać monety i inne świecidełka na odległość. Swoją drogą w grze znajdziemy całe mnóstwo pochowanych w najtrudniej dostępnych miejscach bonusów, a swego rodzaju nowość stanowią tutaj mieszkańcy krainy, którą napadła zmechanizowana armia. Otóż za uratowanie życia jakiemuś Bogu ducha winnemu wieśniakowi, oprócz ciepłych słów i podziękowań możemy też otrzymać klucz do ukrytego skarbu, albo

■ Oficjalna strona gry znajduje się pod adresem **http://www.capcom.com/maximo2/** - trailery, informacje, galeria szkiców.

■ Wystarczy wcisnąć L1, a Mroczny Żniwiarz staje się grywalnym przyjacielem Maxima. Jego długi płaszcz furkoczący na wietrze to wspaniały widok... Podobnie, jak kosa.

chociaż cenne wskazówki dotyczące lokacji przydatnego przedmiotu albo pokaźnej sumy. Należy więc liczyć się z tym, że śmierć każdego wieśniaka oznacza dla nas czasami całkiem poważne straty.

Najlepiej ilustruje to przykład handlarzy, którzy za uratowanie oferują całkiem spory wybór niezbędnego wyposażenia, przydatne podpowiedzi, możliwość rozbudowy wskaźników odpowiedzialnych za przywoływanie Grim Reapera lub dalsze ciskanie tarczą. To między innymi także u handlarzy znajdziemy różne rodzaje zbroi, które są przecież znakiem firmowym serii. Podobnie jak w Ghosts to Glory, także tutaj Maximo w miarę zbierania solidnych batów traci kolejne elementy pancerza, aż w końcu zostaje na polu bitwy w samych bokserkach. Ale nawet wówczas młody rycerz ma coś do powiedzenia. Tym bardziej, że teraz nawet bokserki posiadają pewne moce, które odkryjecie podczas długiej wędrówki w poszukiwaniu Sophii.

Charakter rozgrywki gwarantuje nieskrępowaną zabawę także dzięki architekturze poziomów, które są znacznie większe i ładniejsze niż w przypadku poprzedniczki. Etapy, choć znacznie rozleglejsze, nadal są dosyć ograniczone i do celu prowadzi jedna, z góry przewidziana przez twórców i zazwyczaj dosyć wąska droga. Miłośnicy rozciągających się po sam horyzont połaci terenu mogą się poczuć zawiedzeni, ale z drugiej strony takie rozwiązanie nie wywołuje żadnej dezorientacji i nie zmusza do drażniącego poszukiwania właściwej ścieżki. Dzięki temu można skupić się na właściwej demolce oraz poszukiwaniu sekretów, czyli najważniejszych elementach Maximo vs Army of Zin.

TAK TO SIĘ ROBI

Od panów z Capcom powinni uczyć się wszyscy ci, którzy planują wydać kontynuację jednej ze swoich gier. I chociaż nawet mistrzom może powinąć się noga, vide DMC 2, to tym razem wszystko zostało dopięte na ostatni guzik. Sterowanie – miodzio. Intuicyjne, przemyślane i przede wszystkim nie utrudniające zabawy. Dzięki doskonałemu rozłożeniu komend na padzie nie będziecie się irytować, kiedy oblegnie Was kilku przeciwników z każdej strony albo do pokonania będziecie mieć cztery rozpadliny pod rząd. Możecie być pewni, że jakiekolwiek niepowodzenie będzie raczej spowodowane Waszym błędem, a nie beznadziejnym obłożeniem Dual Shocka. Złego słowa powiedzieć też nie mogę na oprawę przygód Maximo. Co prawda z początku wydawało mi się, że grafika raczej odstaje od dzisiejszych standardów, ale już wygląd nieco dalszych etapów przekonał mnie, że wszelkie obawy i oskarżenia kierowane pod adresem grafików były bezpodstawne. Zarówno modele postaci występujących w grze, jak i architektura oraz wygląd poszczególnych poziomów powinny zadowolić każdego, chociaż porównując te aspekty Maximo do poprzedniczki na pewno można by pokusić się o trochę więcej. Podobnie ma się sprawa z dźwiękiem. Porządnie nagrane głosy postaci i żywa muzyczka towarzysząca bohaterowi podczas wędrówki również nie pozostawiają wiele do życzenia, ale nie prezentują nic wybitnego. Po prostu solidna robota, która także ma swój udział w stworzeniu pozytywnego obrazu całości.

No ale jak już napisałem na samym początku Army of Zin nie dostała jakiejś miażdżącej noty. Czemu? No cóż, choć to bardzo dobra gra, to jednak cierpi na tę samą przypadłość, co jej młodsza siostra. Mianowicie po jakimś czasie pojawia się monotonia i wyłazi brak jakiejś głębi. Prawdę powiedziawszy żadna głębia nie jest tu potrzebna, ale kiedy po kilku etapach wstukujemy po raz enty to samo combo, to nawet najtwardszemu graczowi może udzielić się poczucie znużenia. Autorzy postarali się o kilka nowości, ale te dosyć szybko nam powszednieją i znowu chciałoby się czegoś więcej. Ach, no i jest jeszcze kamera, która nie zawsze przejawia chęć do współpracy. Nie dość, że zazwyczaj trzyma się bardzo blisko bohatera nie pozwalając ujrzeć wrogów czających się w trakcie walki zaledwie parę metrów od naszego herosa, to momentami wydaje się w ogóle nie interesować się najważniejszymi na ekranie wydarzeniami. W sumie zdarza się to bardzo rzadko i nie sprawia zbyt wielu kłopotów, ale pewnie chcielibyście wiedzieć... tak na wszelki wypadek.

Kupić czy nie kupić? Ja jestem za. Po świętach nie czeka nas zalew hitów, a Maximo ze wszech miar zasługuje na Waszą uwagę. Szczególnie polecam ten tytuł fanom beztroskiego sieczenia i skakania wywodzącego się z kultowych pozycji ubiegłej dekady, którzy ponad wielogodzinne ślęczenie nad konsolą przedkładają trochę krótszą, ale za to bardzo intensywną i megaprzyjemną zabawę.

Qoora

PlayStation 2 — *Maximo powraca w glorii i chwale.*

- *Wydawca:* Capcom
- *Producent:* Capcom
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

8.4

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB.*

- **Dobre:** Przygodówka na PS2. Rzadko się to zdarza, zatem fakt godzien odnotowania.
- **Złe:** Prymitywna bohaterka równa się prymitywnej zabawie. Zbyt prosty system walki.
- **Brzydkie:** Gałęzie, konary, pnie, pale, kłącza... Wszędzie widzę drewno. Gdzie moja piła?

Kaena

Kaena to tytuł nowego francuskiego filmu renderowanego, który niedługo powinien wejść na ekrany naszych kin. Tytuł ten w założeniach miał być dziełem ambitniejszym od reszty komputerowo animowanych „bajek".

Sami będziecie musieli się przekonać jak to wyszło. Ale po tym, co ujrzałem w intrze, które jest poskładane z początkowych scen filmu nie jestem zachwycony. Kaena jest młodą kobietką żyjącą razem ze swoim plemieniem na ogromnym drzewie zwanym Axis. Ludki zatrzymały się w rozwoju na poziomie kamienia łupanego, a Axis dostarcza im wszystko, czego potrzebują do życia. Takie są założenia i tło wydarzeń.

Teraz przyczajcie taką akcję.

Kaena jest beztroska i lubi całymi dniami chadzać sobie po konarach, rysować zwierzątka i tak dalej. W trakcie takiego spacerku zostaje zaatakowana przez olbrzymie zwierzę będące połączeniem walenia, rekina i ptaka. Podczas ucieczki znajduje metalowy sztylet, który ratuje jej życie. Kaena po walce wraca do wioski i trafia na mszę. Zmanierowany kapłan prowadzi nabożeństwo w sposób niedwuznacznie nawiązujący do katolickich praktyk. Z tą różnicą, że plemię wyznaje tak zwany politeizm, czyli ma wielu bogów. Podczas składania ofiary następuje trzęsienie ziemi, w trakcie którego na jaw wychodzi zakłamanie wielebnego. Kaena postanawia wyjaśnić kilka spraw, ale podczas rozmowy wyjmuje niezwykły sztylet i ksiądz z miejsca oskarża ją o próbę zabójstwa. Bohaterka zdając sobie sprawę z wpływu kapłana na plemię woli uciec niż wszystko odkręcać...

I tu zaczyna się właściwa gra. Zanim jednak przejdę do opowiedzenia Wam, co zgotowało Namco, jeszcze chwilę o samej „ambitnej" animacji. Mam nadzieję, że przerywniki zostały wyciągnięte z jakiejś wczesnej alfy tego filmu, bo jeśli tak wygląda finalna wersja, to nie rokuję dużego sukcesu. Sceny urywają się tak, jakby twórcom nie chciało się dorabiać zbyt dużej ilości klatek animacji. W jednej postać rozgląda się, w drugiej już idzie odwrócona plecami do widza. Ruchy wyglądają zbyt sztywno, mimika jest szczątkowa, a o samych projektach wolę się nie wypowiadać. Ale za to Kaena chodzi w obcisłym skórzanym kombinezonie i przylegających do tyleczka majtkach (mam wrażenie, że te majteczki są zbyt skąpe, jak na „ambitną" produkcję). Ciekawe, czym uszyła sobie uniform, skoro jej plemię nie potrafi wytapiać metalu? Pewnie igłami z kości. Ogólnie rzecz biorąc wszystko wygląda jakby było robione na dość

przeciętnych pecetach i zwykłymi programami do renderowania, a nie na specjalnych stacjach. Do takiego Final Fantasy: Spirits Within ma jakieś sto lat świetlnych różnicy. Kurde, większość filmików do gier ze stajni Capcomu, Square czy Namco jest miliard razy lepiej wykonana niż ta pełnometrażowa produkcja.

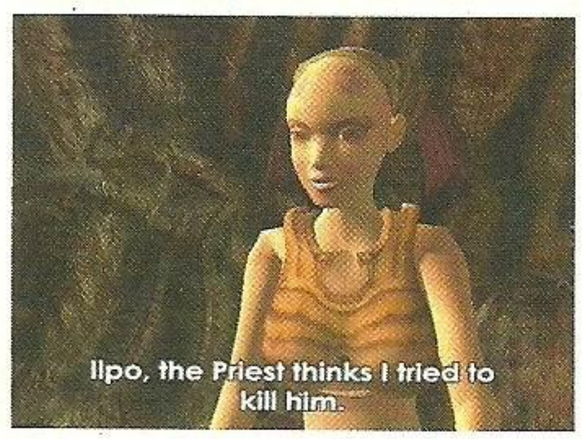
Ale przejdźmy w końcu do meritum. Przez to, że film wprowadzający nie stoi na najwyższym poziomie, przejście do grafiki generowanej przez PS2 nie jest wcale bolesne. Powiem więcej: wygląd samej gry tylko delikatnie odstaje od intra. Postać jest trójwymiarowa, zbudowana z dość dużej ilości trójkącików, a tła prerenderowane. Statyczna kamera podczas poruszania się postaci szybko zmienia ustawienie. Kaena jest więc klasyczną przygodówką z elementami zręcznościowymi – chodzimy po wytyczonych ścieżkach, rozmawiamy z napotkanymi ludźmi, sieczemy nożykiem i rozwiązujemy zagadki.

Sterowanie rozwiązano w najprostszy, residentowy sposób – góra na krzyżaku zawsze powoduje, że bohaterka idzie do przodu, a lewo i prawo okręcają ją wokół własnej osi. X odpowiada za pojedynczy cios, a wciśnięty kilka razy wywołuje proste kombo. Przy łączeniu ataku z kierunkami otrzymujemy różne ciosy, na przykład podbicie lub szybkie wycofanie się. Kółko to blok. Przy pomocy tego prostego systemu walczymy co

chwilę z dziwnymi zwierzętami. Niektóre z nich są skrzyżowaniem kaktusa z przerośniętym gorylem, inne przypominają strusie bez głowy i ogona. Walka na początku jest wprawdzie OK, ale z powodu swego prymitywizmu szybko się nudzi. Wyzwaniem są tylko szefowie, którzy pojawiają się na końcu każdego zadania. Z pokonanych oponentów wyskakują różnokolorowe kuleczki, które Kaena wsysa niczym Kain. Kuleczki owe poprawiają jej zdrowie lub podnoszą statystyki.

Pozostaje jeszcze kwestia udźwiękowienia. Tego nie można było spartaczyć w produkcji opartej na filmie. I rzeczywiście. Narratorzy doskonale się spisali, muzyka też niczego sobie. Taka... Tajemnicza, jeśli wiecie, o co mi chodzi. Tylko na siłę starano się zrobić ją interaktywną i zmienia się z wolnego motywu na szybszy za każdym razem, kiedy pojawią się jacyś wrogowie. Tak, tyle że ci zeskakują z gałęzi w grupach, co jakieś trzy sekundy. Rozwalimy jedną watahę, muzyka zmienia się na ten moment, po czym wpada następna i znowu zwrot o sto osiemdziesiąt stopni. Trochę to wybija z rytmu.

Residentowy styl grafiki doskonale się



sprawdza, choć nie ma tu zbytniej różnorodności. Paleta kolorów sprowadza się do kilkudziesięciu odcieni dwóch barw – szarej i brązowej. Tło to w większości konary i pnie w różnej konfiguracji. Nudy. Kaena zapowiadała się bardzo fajnie. Miał być ciekawy świat, wciągająca historia, niezwykłe miejsca. Co zostało? Średnia przygodówka w dziwnym, niespójnym uniwersum. Poskładanym tak trochę na siłę. I od niechcenia. Czego jeszcze nie było? Aha, ludzi na ogromnym drzewie! No to wsadzamy. Ale czegoś w tym wszystkim zabrakło. Czego? Ambicji. Ambicji, z której zostały tylko dobre chęci.

OG

PlayStation 2 — *Standardowa przygodówka. Nic specjalnego.*

- *Wydawca:* Namco
- *Producent:* Namco
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

6.0

- **Dobre:** Makro-gry, ogromne plansze i... I już chyba nic ponadto.
- **Złe:** Nuda... nuda... wszechobecna nuda.
- **Brzydkie:** Generalnie oprawa jest mocno przeciętna, a fakt, że przez rok nic się nie zmieniło tylko pogarsza sytuację.

Mario Party 5

Pomimo mnogości wad Mario Party 4 uważałem za pozycję naprawdę dobrą. Na kolejną część czekałem niecierpliwie licząc na wyeliminowanie usterek poprzedniczek. Niestety, zawiodłem się.

Seria Mario Party to atrakcyjne przeniesienie na ekrany telewizorów znanych wszystkim gier planszowych. Takich z kostką do gry i pionkami. Atrakcyjne dlatego, że na planszach dzieje się stosunkowo sporo (latają rakiety, jeżdżą różnorakie pojazdy), a między kolejnymi turami uczestnicy konkurują w mini-gierkach. I właśnie te ostatnie są esencją rozgrywki. Za ich wygrywanie dostajemy kasę, którą wydajemy na złote gwiazdki, a zebranie jak największej ich liczby stanowi priorytetowy cel rozgrywki. Walczyć można każdy na każdego, trzech na jednego, dwóch na dwóch, a także jeden na jednego. Zadania są różnej maści: od otwierania puszki, poprzez niańczenie małych małpek, aż po układanie klocków. Łącznie w grze zawarto ponad siedemdziesiąt całkowicie nowych gierek.

Brzmi imponująco, ale właśnie owe gierki zabiły Mario Party 5. Nowe dyscypliny nie dorastają do pięt tym z czwartej edycji balangi u Mariana. Zabawy, które są naprawdę fajne można policzyć na palcach obu dłoni. Gdyby zrobić kompilację i zestawić ze sobą w jedną całość najlepsze mini-gry z serii, to by było coś. A tak MP5 zawodzi w miejscu, gdzie powinno być najmocniejsze. Choć na czterech nadal jest zjadliwe.

Załóżmy jednak, że ktoś spotyka się z serią

po raz pierwszy, więc zobaczmy, co nam autorzy jeszcze wysmażyli. Po pierwsze generalnie przemodelowano grę planszową. Panowie z Hudson Soft wywalili wszelkie innowacje, jakie zamieścili w poprzedniej części i zastąpili je kolejnymi. W związku z tym nie znajdziemy już powiększających i pomniejszających grzybków ani kramów z power-upami. Za to konkretnie rozbudowano światy, a także dano nam możliwość ingerowania w pola specjalne. Te pierwsze są teraz wielopoziomowe, zawierają mnóstwo rozgałęzień i „pól zdarzeniowych" (pola, które sprawiają, że np. obsuwa się półka skalna lub wystrzeliwuje armata). Oczywiście chwali się to autorom, ale czemu doszli do tego dopiero w piątej części? Miejsce specjali zajęły specjalne kapsuły, które możemy kłaść na wolne pola zmieniając tym samym ich właściwości. Kolejną nowością jest całkowicie zmieniony tryb Story. Walczymy w nim na mocno okrojonych planszach z trzema Mini Bowserami. Gdy mijamy się z jednym z nich (bądź on z nami), rozpoczyna się mini-gierka. Ten, kto ją przegra traci pewną sumę pieniędzy. Gdy straci wszystko - odpada. Nietrudno się domyślić, że naszym zadaniem jest wyeliminowanie w ten sposób oponentów. A cały ten cyrk po to, by gracz nie poczuł znużenia prostymi bądź co bądź zasadami.

Ale dobrymi chęciami piekło jest wybrukowane. Już po dwóch poziomach odechciewa się w to grać, gdyż konkurujemy przeważnie w mini-gierkach 1 na 1, które po prostu nudzą, a na dodatek jest ich cała piętnastka. Wstyd i hańba na developerów, a Was ostrzegam przed rozpoczynaniem „zabawy" w tym trybie. Ja się już dostatecznie wycierpiałem. Jednak jest coś, co ratuje tę pozycję. A są to tak zwane Bonus Games, czyli trzy makro-gry (?). W pakiecie znajdziemy znaną z poprzedniej odsłony siatkówkę plażową, a także hokej na lodzie i udziwnioną grę w karty. I trzeba przyznać, że w multiplayerze rządzą one niepodzielnie. Ale jest to tylko mała wysepka miodu na bezkresnym oceanie potwornej nudy.

W kwestii grafiki przez rok nic się nie zmieniło. Nadal po ekranie baraszkują nieźle wykonane postacie oraz bardzo słabe tekstury. Wszystko oblane maksymalnie cukierkowym klimatem. Nigdy mi takowy nie przeszkadzał, ale... może Mario Party 6: Snuffs? Cokolwiek, byle ruszyć tę serię. Zrezygnowano z prerenderowanych filmików (i dobrze), ale nie zastąpiono ich niczym innym. No chyba żeby liczyć tych kilka ramek tekstu do przewijania. Jeśli chodzi o dźwięki, również nie usłyszymy nic nowego, więc towarzyszyć będą nam głównie piski i skrzeki bohaterów. Ale za to melodie wydały mi się mniej popierdółkowate. Dobre i to.

Podsumowując, na Mario Party 5 zawiodłem się straszliwie. Oczekiwałem udoskonalonej „czwórki", a otrzymałem tylko jej popłuczyny. Nie licząc rozbudowania plansz, wszelkie nowe pomysły programistów okazały się niewypałem. Całość nadal się ślimaczy (chociaż nie aż tak bardzo, jak rok temu), a większość mini-gierek nudzi po pierwszym kontakcie. A to jest już błąd niewybaczalny. Jak można było spartaczyć coś, co stanowiło o sile całej serii? Na szczęście podczas czteroosobowej sesji da się wspólnymi siłami wycisnąć z gry jeszcze kapkę słodkości. Ale jeśli developer się nie zmieni, to już chyba po raz ostatni.

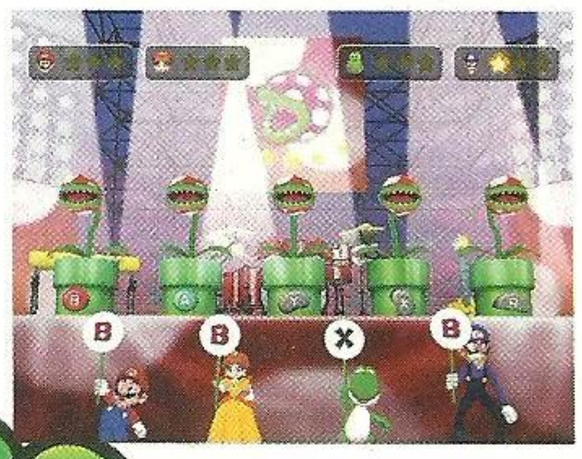
Kaxi

Za wypożyczenie gry do testów dziękujemy firmie Świat Nintendo **(www.swiatnintendo.pl)**.

Bajka o wciskaniu na siłę

W swej całej wspaniałomyślności autorzy postanowili uraczyć nas jeszcze jednym „genialnym" wytworem - w specjalnym trybie za punkty wygrane w gierkach kupujemy poszczególne części i składamy z nich... mecha. A w każdym razie coś, co go przypomina. Naszą machinę możemy wystawić przeciwko pokrace kumpla lub konsoli w specjalnym turnieju. Podobno są różne areny i tryby, ale sterowanie jak i system walki permanentnie skopano i dłuższa rozgrywka jest nie do zniesienia. Na malutkiej kwadratowej miejscówce kręcimy się w koło i strzelamy na oślep. Jako że wygrywa silniejszy i odporniejszy, żadnej w tym taktyki, ani tym bardziej radości. Tragedia.

Co jak co, ale z multiplayerowych sesji w Mario Party zawsze jest masa radości.



Przydałaby się jakaś reanimacja serii, ale z drugiej strony gracze ciągle to kupują. Hmm...

GameCube — *Cała nadzieja w Wario Ware...*

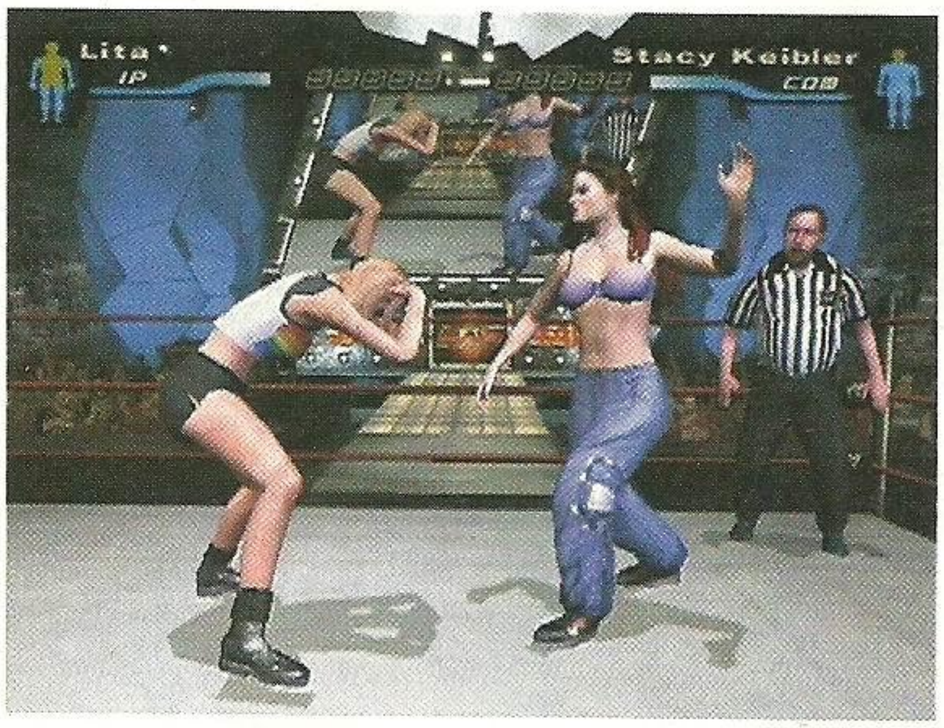
- *Wydawca:* Nintendo
- *Producent:* Hudson Soft
- *Liczba graczy:* 1-4

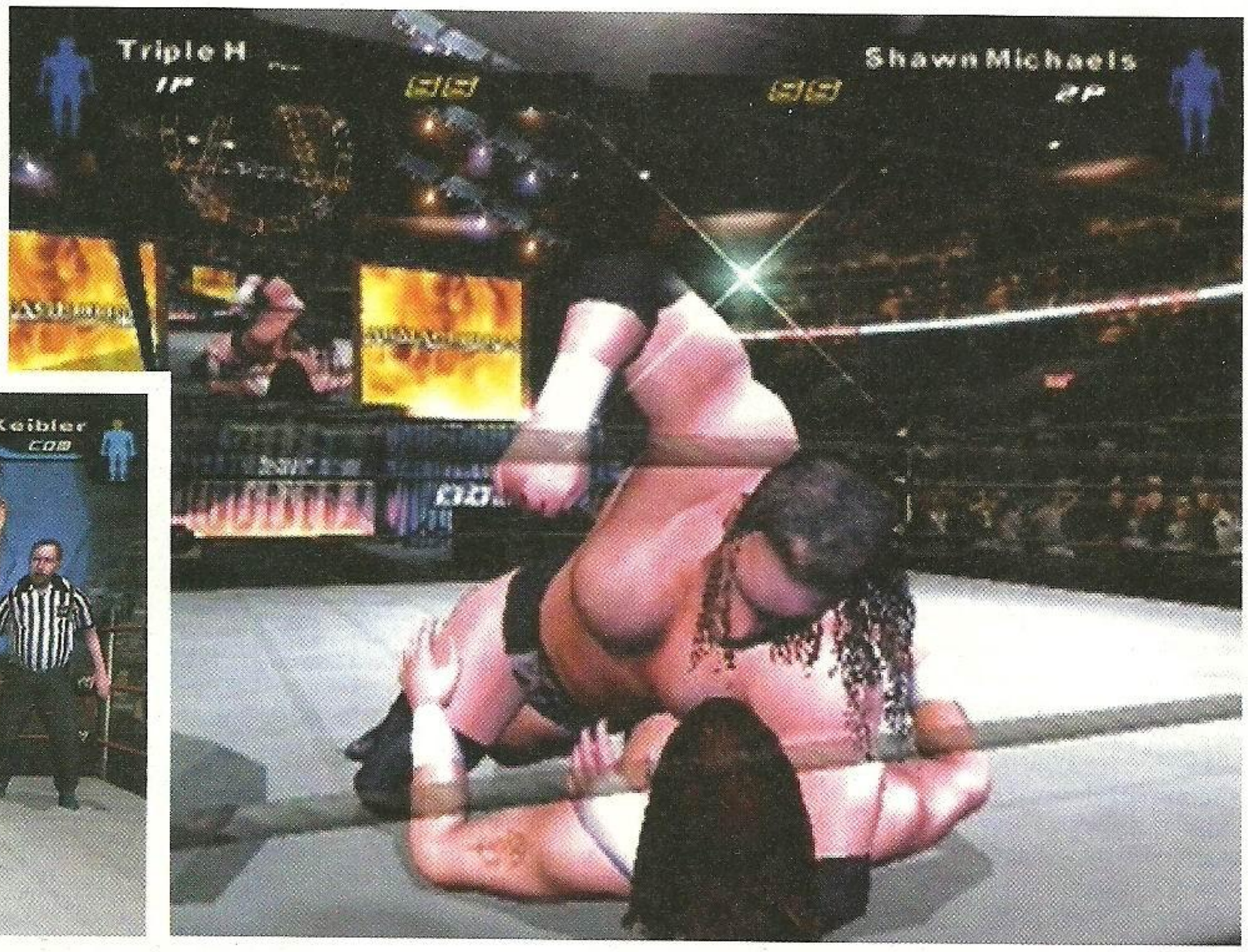
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Memory Card, Dolby Pro Logic II,*

6.4

- **Dobre:** Wrestlingowość tego tytułu, nowy system walki oraz to wszystko, nad czym rozpisywałem się przez pół recenzji.
- **Złe:** Przede wszystkim problem z kolizjami oraz powtarzalność feudów w trybie season.
- **Brzydkie:** Włosy... długie włosy w Smackdown wyglądają paskudnie.





WWE Smackdown! Here Comes the Pain

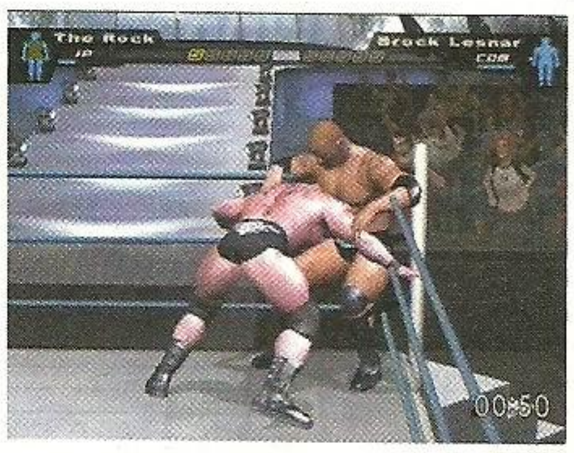
Ale ten czas pędzi... To już piąta część serii spod znaku Smackdown wydana na konsole PlayStation. Pierwsze dwie ukazały się jeszcze na PS one i szybko zdobyły sobie ogromną rzeszę fanów, którzy sprawili, że w sumie cztery pierwsze części tej serii sprzedały się w prawie w pięciu milionach egzemplarzy.

Przy tak długich seriach zawsze zachodzi obawa, że programiści spoczną w końcu na laurach i kolejne części będą bazowały na odcinaniu kuponów od sławy. Jednak w przypadku Smackdown tylko jedna z części była nieznacznie słabsza – ta o podtytule Just Bring It, wydana jako pierwsza na PlayStation 2. Od tego momentu programiści wrócili na prawidłowy kurs i dzięki temu możemy obecnie cieszyć się najlepszą grą wrestlingową na PlayStation 2 i nie tylko. Jak na kolejną część serii zmiany są naprawdę duże. Przede wszystkim poprawiono oprawę graficzną i choć nadal jest daleka od ideału, to postacie wrestlerów oraz wygląd aren są lepsze niż kiedykolwiek. Ale o grafice jeszcze wspomnę.

Nowości i innowacje

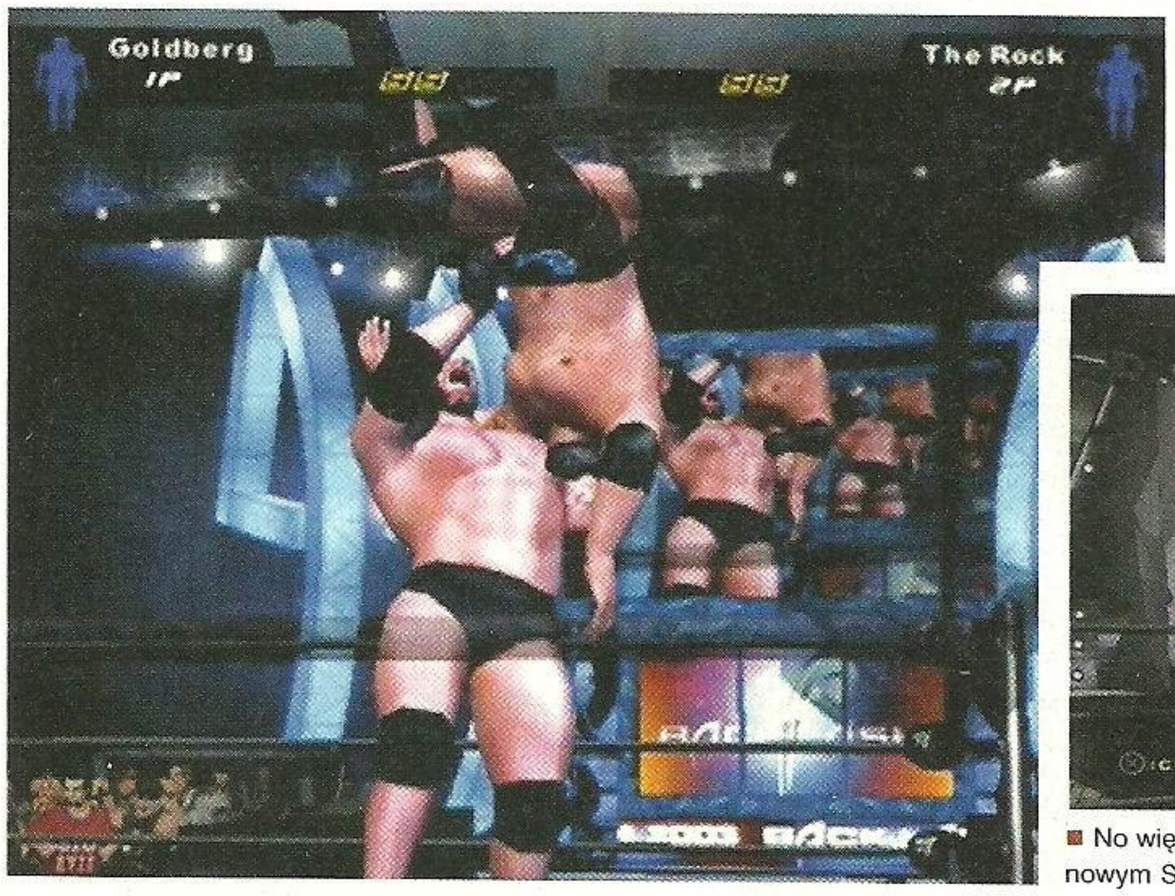
Moim zdaniem największą i najwięcej wnoszącą do zabawy zmianą jest zmodyfikowany i usprawniony system walki. A konkretnie jeden z jego szczegółów – tak zwany grappling. W poprzedniej części był on podzielony według kategorii: silny, słaby, najsłabszy. Poszczególne ciosy odpalane były tą samą kombinacją klawiszy, a czynnikiem determinującym ich siłę był stopień zamroczenia przeciwnika. To rozwiązanie okazało się jednak dość słabe. Głównie dlatego, że czasami trudno było odróżnić od siebie fazy zamroczenia przeciwnika, co owocowało niezaplanowanymi rzutami. A przynajmniej dla mnie najważniejszą w grach wrestlingowych zajawką jest prowadzenie walki – stopniowanie siły ciosów (najmocniejsze, trademarkowe na koniec), różnicowanie zagrań, zwalnianie lub podkręcanie tempa. To mnie kręci i nowy system grapplingu sprawdza się w tym rewelacyjnie, bo jest dwustopniowy: pierwszy stopień pozwala nam wybrać kategorię rzutu – power, trademark, quick oraz submission, a w drugim jeden z czterech rzutów z wybranej kategorii. To rozwiązanie daje dużą swobodę manewru, bo szesnaście zagrań to naprawdę sporo.

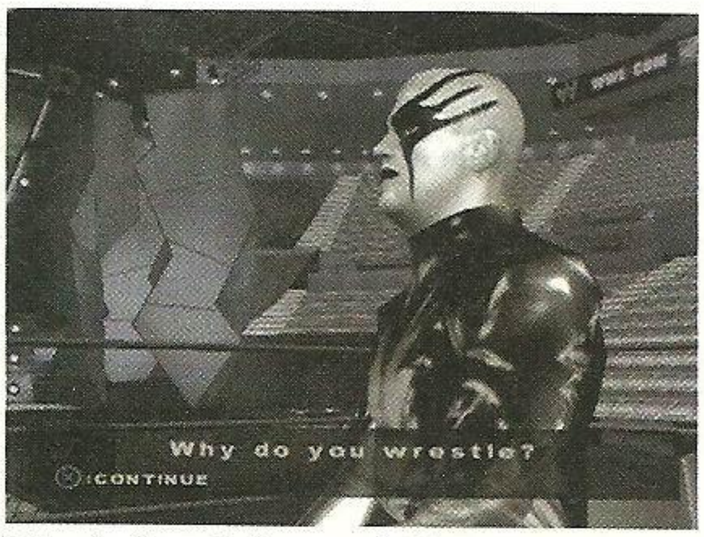
Kolejnym świetnym rozwiązaniem jest wprowadzenie podziału reversali (w poprzedniej części za wszystkie reversale odpowiadał ten sam przycisk). Obecnie jest oddzielny przycisk do reversowania ciosów i oddzielny do rzutów. Wciśnięcie obu jednocześnie pozwala natomiast na kontrowanie finisherów, co jest naprawdę świetnym pomysłem.



Następną innowacją (świetną!) jest podział zawodników na kategorie wagowe, ale nie na zasadzie znanej nam z boksu. Chodzi po prostu o to, że mali zawodnicy nie są w stanie podnieść olbrzymich (Ray Mysterio nie ma szans na rzucenie Big Showem jak szmacianą lalką), co w poprzednich edycjach tej gry było na porządku dziennym. Na tym jednak nie koniec nowości – ciało każdego wrestlera podzielone jest na cztery części – głowa, korpus, nogi i ramiona.

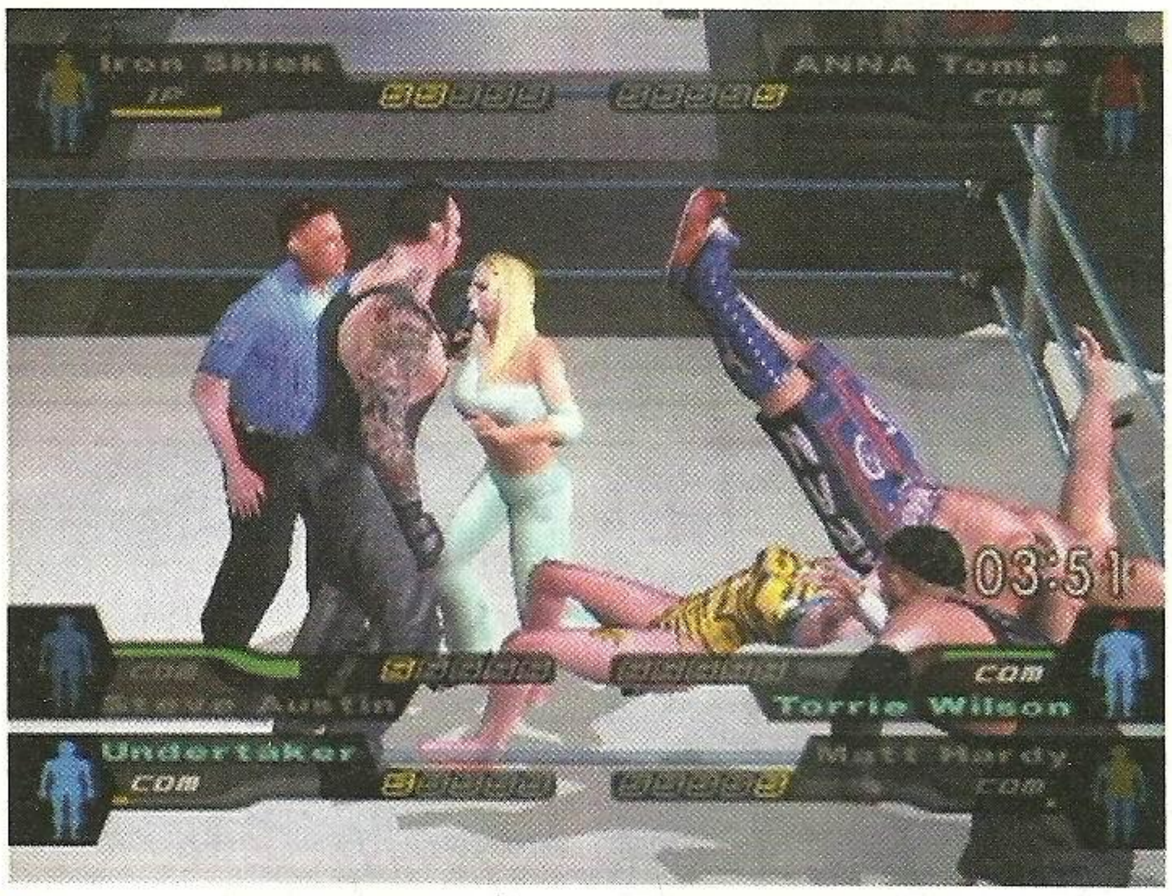
Podczas walki można się więc skupić na systematycznym obijaniu głowy i doprowadzić do krwawienia (wreszcie!). Można też katować nogi, gdy nasz wrestler ma finisher z klasy submission i tym samym zaoszczędzić sobie nieco mashowania po przyciskach. Bo w przypadku dźwigni i chwytów typu submission też mamy do czynienia z nowości - paskiem pokazującym jak daleko jest do poddania się przeciwnika (i do lin, które jak wiadomo przerywają chwyty, co jest już w ogóle rewelacją). Jeżeli w ciągu określonego czasu nie dojdzie do poddania lub ucieczki z chwytu, jest on automatycznie przerywany. Z tym wiąże się jeden ze współczynników, które określają możliwości naszego zawodnika. I tak na przykład zawodnik o współczynniku Submission na poziomie 9 ma aż dziewięć sekund na doprowadzenie do poddania przeciwnika. Pozostałe współczynniki określają siłę, szybkość, wytrzymałość oraz technikę, która odpowiada za reversale. Wszystkie te rozwiązanie są naprawdę rewelacyjne i choć na papierze nie wydają się zbyt proste, to zapewniam, że bardzo szybko można się do tych zasad dostosować, a wykorzystywanie ich w grze to czysta przyjemność i kolejny krok w stronę realizmu w tym bardzo zręcznościowym dotychczas produkcie. No i pozwala na naprawdę wrestlingową zabawę. A to podstawa.



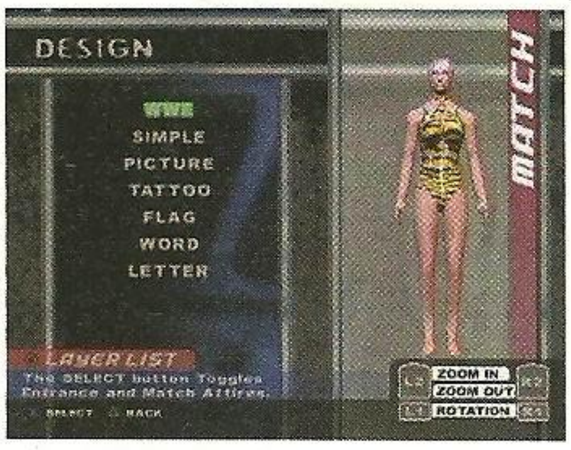


■ No więc "i wrestle for money". Fabularna otoczka w nowym Smackdownie jest bardzo fajna.

■ Oficjalna strona gry znajduje się pod adresem **http://www.thq.com/WWE_SD_HCTP/** i znajdziecie tam screeny, filmiki, listę wrestlerów.



■ Zbiorowa bijatyka na ringu ze sztukami? Jasne, jak najbardziej.

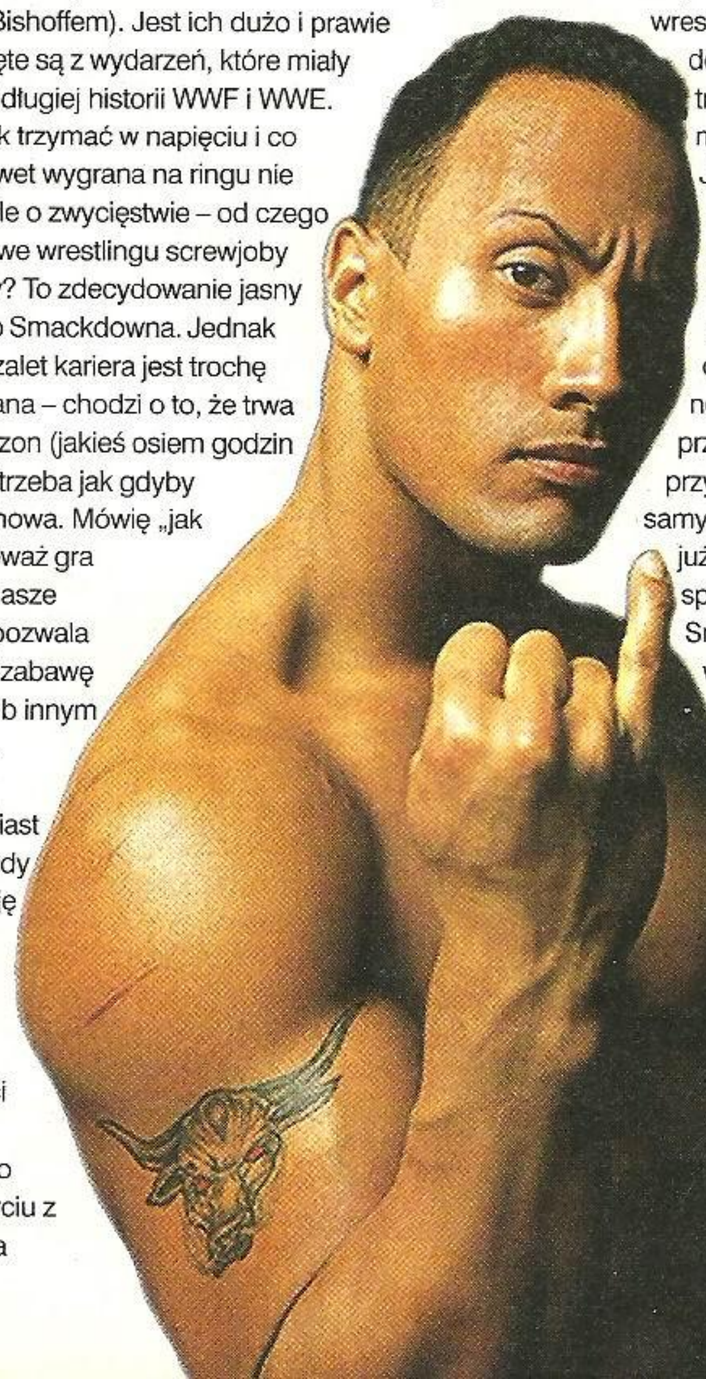


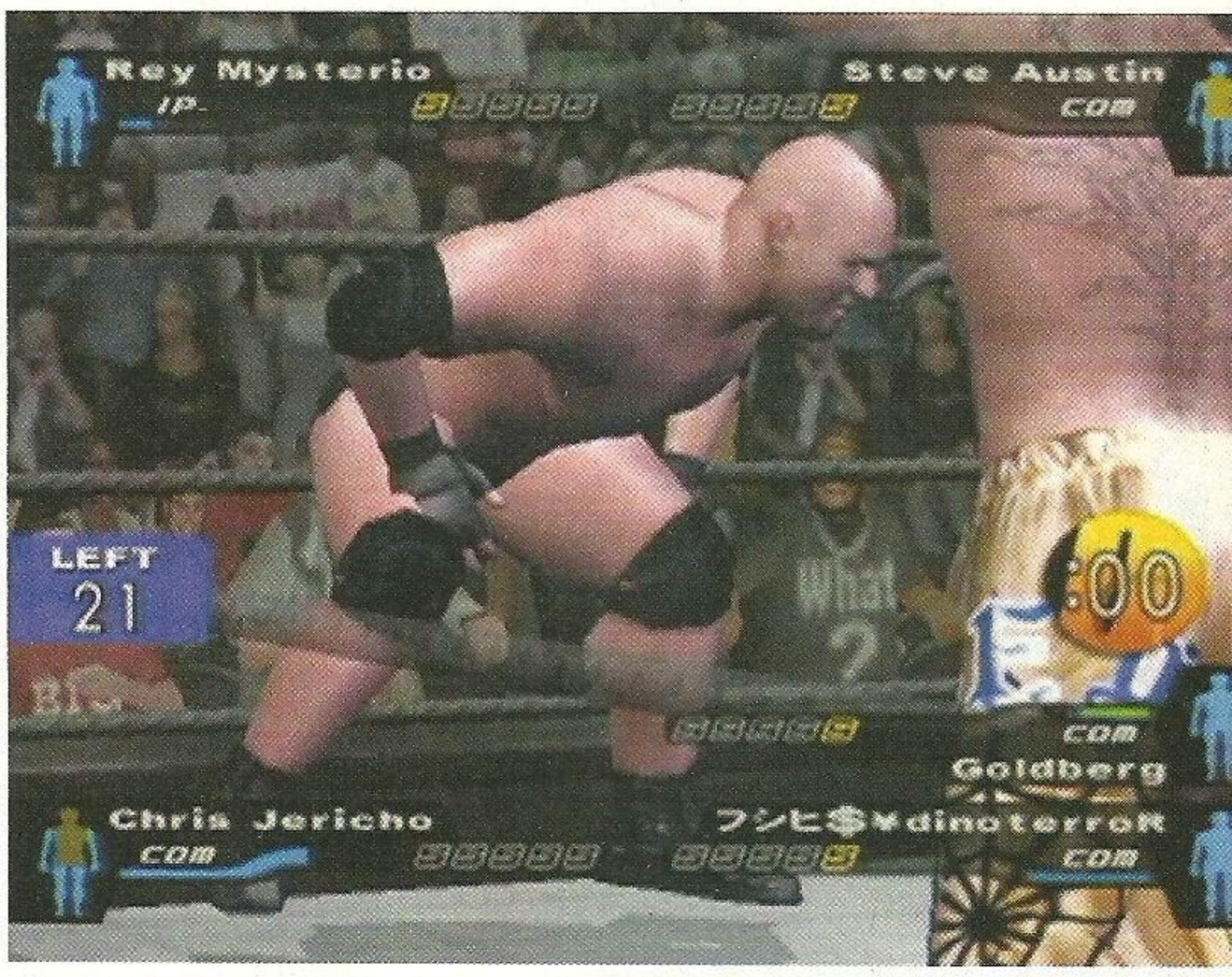
Kariera wrestlera

Ciekawie pomyślany jest tryb kariery. W trakcie walk zdobywamy nie tylko kolejne pasy czy pokonujemy „znienawidzonych" przeciwników. Dostajemy także punkty doświadczenia, za które możemy ulepszyć naszego zawodnika. Oprócz tego są dodatkowe punkty określające poziom popularności wrestlera oraz smackdolary służące do wykupywania bonusów. Tych ostatnich jest sporo i każdy fan się w nich zakocha, bo któż by nie chciał zagrać Undertakerem z początków jego kariery, albo za pomocą zestawów ciosów stworzyć wrestlera, którego w grze zabrakło? Ciekawie też są pomyślane nasze feudy, czyli konflikty z innymi postaciami (bo nie tylko zapaśnikami, ale także menadżerkami, czy też odwieczne problemy z Vincem McMahonem oraz Erikiem Bishoffem). Jest ich dużo i prawie wszystkie wzięte są z wydarzeń, które miały już miejsce w długiej historii WWF i WWE. Potrafią jednak trzymać w napięciu i co ciekawsze nawet wygrana na ringu nie decyduje wcale o zwycięstwie – od czego są osławione we wrestlingu screwjoby czyli przekręty? To zdecydowanie jasny punkt nowego Smackdowna. Jednak mimo swych zalet kariera jest trochę niedopracowana – chodzi o to, że trwa tylko jeden sezon (jakieś osiem godzin gry), a potem trzeba jak gdyby zaczynać od nowa. Mówię „jak gdyby", ponieważ gra zapamiętuje nasze osiągnięcia i pozwala kontynuować zabawę tym samym lub innym zawodnikiem. Słabość owa polega natomiast na tym, że feudy mają tendencję do powtarzania się, a i pewnych nielogiczności można się dopatrzyć – po krwawym starciu z Bischoffem na następnej gali mój wrestler gadał sobie z nim jak gdyby nigdy nic. Słabe jest również to, że zawodnicy o niskim poziomie SP lub nie uwikłani obecnie w jakiś konflikt (feud) nie uczestniczą prawie w ogóle w galach – zdarzyło się, że kilka gal z rzędu nie uczestniczyłem w żadnej walce. Najwyraźniej w feudy trzeba się pakować przy każdej nadarzającej się okazji. Na plus należy też zaliczyć wyeliminowanie łażenia po hali w trybie widoku z pierwszej osoby. Teraz miejsca, w których obecne są jakieś postacie dostępne są z wygodnego menu.

Ekipa i oprawa

W składzie najnowszego Smackdowna znalazło się miejsce dla sześćdziesięciu pięciu wrestlerów, w tym dla jedenastu gwiazd przeszłości – Jimmy „Superfly" Snuka, Sgt. Slaughter, Undertaker w starym wcieleniu, Roddy Pipper, Animal i Hawk z popularnego kiedyś tag teamu Road Warriors i tak dalej. Ale w porównaniu do poprzedniej części gry zabrakło między innymi Hulka Hogana, co dla fanów tego wrestlera może być nie lada ciosem. Z drugiej jednak strony Smackdown dość mocno promuje młode gwiazdy – John Cena, Randy Orton i Sean O'Haire, no i wreszcie wprowadza takich zawodników jak Ultimo Dragon, czy Ray Mysterio, przedstawicieli meksykańskiej szkoły wrestlingu, która dotychczas była traktowana nieco po macoszemu. Jak wspominałem grafika została trochę dopieszczona. Poprawiono animacje sporej liczby rzutów oraz ciosów i dodano nowe. Mniej jest również przenikania obiektów, przynajmniej jeżeli idzie o samych wrestlerów. Jednak już straszne problemy sprawiają silnikowi Smackdowna stoły i wszelkie podwyższenia – zapaśnicy lewitują więc radośnie gdy tylko mała część ich ciała ma kontakt z podwyższeniem, próbują się zawzięcie łapać pomimo różnicy poziomów. Nawet raz zdarzyło się, że podczas wykonywania rzutu mój wrestler spadł „piętro" niżej i mimo tej dość dużej niewygody dokończył go. Z dobrym zresztą skutkiem.





Twarze postaci wyglądają lepiej niż kiedykolwiek, widać nawet na nich uczucia, oczywiście mocno przejaskrawione. Tekstury też są świetne, a wygląd aren oraz efekty towarzyszące wejściówkom wrestlerów to mistrzowski poziom. Jednak engine Jukkes nie radzi sobie z dwiema rzeczami – z włosami i ubraniami. Oczywiście długimi – włosy wyglądają jak pozlepianie strąki niemyte od lat (co oczywiście ujmuje nieco uroku Torrie Wilson czy Stacey Keibler), a płaszcze i inne powiewające ubrania są sztywne i wyglądają paskudnie. Ten problem od dawna domaga się rozwiązania, ale nie liczyłbym na jakieś postępy przed ukazaniem się pierwszego Smackdowna na PlayStation 3.
O wiele lepsze wrażenie robią miejscówki w obrębie hali – garaż, siłownia i tak dalej. Są wyraźnie większe i bardziej interaktywnie niż w zeszłym roku. Podobnie ma się sprawa z dopieszczoną wreszcie klatką do meczu Hell in the Cell oraz nowy pomysł WWE – Elimination Chamber. Wyglądają niemal tak jak na ekranie TV i można w nich robić to wszystko, co prezentują nam zawodnicy, a nawet więcej, bo oni muszą oszczędzać zdrowie, a nasze wirtualne ludki nie. Dla wielbicieli urody div WWE jest też mecz Bra & Panties, czyli zabawa w rozbierankę do bielizny na zasadzie opisanej przy submissionach: która z panienek pierwsza zostanie w staniku i majtkach przegrywa, a fani się cieszą. Ot, taki sobie dodatek, bo co to za zabawa w zrywanie ubrań panienkom na ekranie? Co innego w realu...;) Dźwięk jest i tyle – nic oprócz muzyki przy wejściówkach oraz odgłosów walki nie zasługuje na uwagę, a muzyka podczas starcia jest po prostu drażniąca. Komentarza brak.

Ach, śliczna bajka

W Here Comes the Pain gra się naprawdę rewelacyjnie – w każdym momencie czuć, że to, w czym uczestniczymy jest wrestlingiem. Jednak widać też wyraźnie, na co stawia obecnie WWE. Na Brocka Lesnara i Triple H – są to zawodnicy naprawdę przepotężni, Brock w błyskawicznym tempie nabija sobie pasek finishera, a większość jego ciosów jest po prostu masakrująca. Z kolei Triple H prawie wcale nie przegrywa walk – podczas pierwszego sezonu nie przegrał ani razu, aż do main eventu Wrestlemanii, gdzie spotkał się z moim Rockiem w Hell in the Cell...

Znów John Cena!

Smackdown jest interesujący pod jeszcze jednym względem... Wiecie, że wrestling jest „udawany", prawda? Oczywiście, że „wrestling is fake", a Smackdown jako jedna z niewielu gier potrafiła to ładnie pokazać – wszystko, co dzieje się w trakcie show to aktorstwo połączone z kaskaderką. Jednak na zapleczu jest już trochę inaczej – wszyscy członkowie tego wielkiego cyrku z konieczności (show nigdy nie ustaje – kilka gal w tygodniu i non stop w drodze z miasta do miasta) tworzą wielką rodzinę, a wrestlerzy to ludzie, którzy naprawdę kochają ten „sport", bo inaczej po prostu się nie da. Smackdown pokazuje to w dwóch momentach – gdy zaczynamy sezon i po jego zakończeniu, gdzie jeżeli zdobędziemy pas zobaczymy, jak naszemu zawodnikowi gratulują różne osoby na zapleczu. Nawet nasz przeciwnik z ostatniej walki, czy też „znienawidzony" w czasie show Bischoff... Warto o tym pamiętać podczas oglądania popisów naszych bohaterów na ekranie TV.
PS: Po zakończeniu pierwszego sezonu poczekajcie do końca „listy płac", a zobaczycie rapującego na temat najnowszego Smackdowna Johna Cena. Nieźle mu to nawet wychodzi. I śmiesznie.

Programiści poprawili sztuczną inteligencję graczy, przeciwnicy są o wiele agresywniejsi niż w poprzedniej części, dobrze różnicują ciosy i starają się wykorzystywać swoje atuty. Jednak kilka błędów w ich zachowaniu się znalazło. W tym jeden poważny – w meczach tag teamów kumple wpadają na ring i próbują przerywać odliczanie, prawda? No więc sterowany przez komputer wrestler też tak robi... Ale zdarza mu się nie trafić pierwszym ciosem i wtedy nie ponawia już ataku, co często prowadzi do porażki. I o ile cieszymy się, gdy zdarzy się to przeciwnikowi, to problem powstaje, gdy ten sam numer wykręci nasz towarzysz broni.
Smackdown to niemal od zawsze kultowa pozycja dla fanów wrestlingu. A dzięki usprawnieniom zyskała tylko na wartości i nawet gracze lubiący tę rozrywkę, a nielubiący zręcznościówek powinni jej spróbować. Ma po prostu wszystko – genialnie wykorzystaną licencję, świetny i wszechstronny system walki, olśniewający rozmachem edytor postaci, a w multiplayerze sprawdza się po prostu cudnie. Trza mieć.
Marcellus

PlayStation 2 — *Bezlitosna agresja!*

- *Wydawca:* THQ
- *Producent:* Yukes!
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Memory Card 2, Dual Shock 8Mb*

9.0

- **Dobre:** Wspaniały system walki, mnóstwo mini gier i pobocznych misji, doskonała oprawa, ogromna żywotność. Chocobosy.
- **Złe:** Rozgrzebanie wspaniałej, niezapomnianej historii FFX w dość prostacki sposób.
- **Brzydkie:** Komercyjne elementy: wyłącznie żeński team, naciągany scenariusz, głupawe sceny. Plus dziwna sprawa z zakończeniami.

Final Fantasy X-2

Marzenia, podobnie jak wspomnienia, są piękne same w swej istocie – dlatego, że są marzeniami. Kiedy się spełniają, ich magia potrafi natychmiast prysnąć.

Czemu o tym piszę? Otóż wiem na pewno, że marzeniem niejednego fana gier RPG jest powrócenie do świata gry, jaki mógłby nastać po jej ukończeniu. Choćby nawet po raz kolejny wirtualnie – aby jeszcze raz spojrzeć na to, co udało się uratować. Zobaczyć, jak potoczy się dalej życie postaci, które zdążyło się przez te wiele godzin spędzonych nad grą poznać i polubić. Final Fantasy X-2 - pierwszy bezpośredni sequel gry z serii FF - miał być urzeczywistnieniem tego marzenia. Tym razem nie będę wyjątkowo marudził, nie będę też wychwalał. Napiszę po prostu „co i jak".

„FFX-2: Powrót Yuny"

Dwa lata minęły od wydarzeń z FFX, kiedy to Yunie, Tidusowi i reszcie drużyny udało się powstrzymać zagrożenie, jakim był dla planety Sin. Pokój ponownie powrócił do świata Spira, choć nie jest on jedynym następstwem heroicznej krucjaty naszych bohaterów. Powszechnie panująca dotychczas religia przechodzi rozłam. Tworzą się dwa odrębne, zwalczające się obozy – New Yevon i Youth League, na czele których stają nieznani, ukrywający się dotychczas w cieniu przywódcy. Każdy próbuje powiększyć swoje wpływy przy użyciu wszelkich dostępnych środków. Obok zaś toczą się bardziej przyziemne sprawy. Świat żyje własnym życiem, bohaterowie poprzedniej części borykają się ze swoimi własnymi problemami. Wakka zastanawia się, jak dać na imię synowi, którego urodziła mu Lulu, Kimahri stara się sprawować swój urząd przywódcy klanu jak najlepiej, mimo nękających go problemów, Isaaru uczynił z ruin Zanarkand atrakcję turystyczną, wydaje się, że Dona i Barthello rozeszli się na dobre... Po odwiedzeniu każdej lokacji czeka nas krótkie przypomnienie mające na celu przybliżenie graczom, którzy z jakichś względów zagrać w FFX nie mogli, miejsc, postaci, świata i jego reguł.

Tymczasem Yuna wraz z Rikku i Paine (nieznaną dotychczas, jednak nie pozostającą bez większego związku z przedstawioną historią) rusza za głosem serca na poszukiwanie choćby szczątków informacji o ukochanym, który opuścił ją w tak osobliwy sposób. Zostaje „łowczynią sfer", gotową wydobyć niezbadane kule choćby spod ziemi (co czyni nad wyraz często). Co ciekawe, przez minione dwa lata Yunie udało się także zrobić karierę piosenkarki! Do tego definitywna zmiana stroju dodaje ex-summonerce uroku, a dwa pistolety w łapkach stają się równie solidnym argumentem w walce, jak niegdyś Aeony. Jak się wkrótce okaże, wśród zadań Yuny i jej towarzyszek znajdzie się nie tylko pogoń za cieniem, ale również pojednanie zwaśnionych ludzi i (po raz kolejny) uratowanie świata przed zniszczeniem. To powoli staje się dla niej rutyną. Wybaczcie ironię, ale myślę, że twórcy zbyt wiele wpakowali na jej małą, niebiesko/zielonooką główkę.

Adresat nieznany

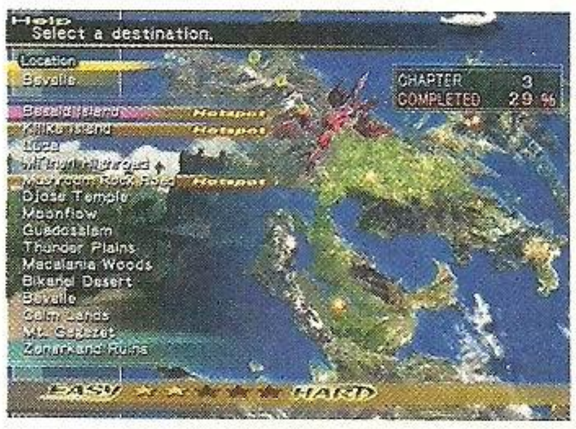
Jak już wiecie z wcześniejszych zapowiedzi, gra zmieniła definitywnie swój styl, zarówno jeśli chodzi o sposób prowadzenia akcji, jak i nią samą. A zapewniam, że w jej całkowitym kontekście powyższy zarys fabuły nie ma prawa Was dziwić, choćby wydawał się maksymalnie naciągany. A wydaje się, to fakt. Co nie przeszkadza grze być nadal superprodukcją z bardzo wysokiej półki. Czy adresowaną do innego odbiorcy? Być może. I to mnie właśnie zabolało. Komercja wdarła się do magicznego i frapującego świata, jaki poznaliśmy w FFX. Czemu wśród bohaterek zabrakło chociaż jednego faceta? Co?! Że niby miałby za dobrze?! Nie z nami te numery Square! Od razu widać, co jest chwytem pod publiczkę i dodam, iż naliczyłbym ich sporo. Jeśli jednak graczowi uda się z tym pogodzić, czeka go wiele godzin świetnej zabawy, gdyż zarówno mechanika gry jak i sposób narracji nie pozostawiają praktycznie niczego do życzenia!

Kręte ścieżki

Na pierwszy ogień rzućmy jakiś bardziej innowacyjny dla serii element. Nieliniowość – proszę bardzo. Już od pierwszych minut gry do dyspozycji zostaje nam oddany Celcius, czyli latający pojazd należący do Brothera i reszty jego jasnowłosych ziomków. A że Brother jest Yuną zauroczony, maszyna praktycznie należy do niej, podobnie jak wszelkie decyzje do podjęcia. Dla gracza oznacza to możliwość odwiedzenia każdego z kilkunastu dostępnych miejsc (kolejność dowolna), których lista nie zmienia się podczas gry – zmieniają się jedynie zadania do wykonania w danej miejscówce (nie martwcie się jednak, jak pamiętamy z FFX są one olbrzymie i kryją w sobie mnóstwo tajemnic).

Bezpośrednio z tym wiąże się inny ciekawy aspekt gry: podział na misje i rozdziały. W danym miejscu można zwykle podjąć kilka misji podczas danego rozdziału. Tych ostatnich jest pięć. W każdym z nich gra oferuje nowe możliwości, mini gry, questy. „Kilka" misji razy „kilkanaście" miejsc razy pięć rozdziałów... Brzmi obiecująco i tak w istocie jest. Poza możliwością zdobycia w misjach pobocznych cennych przedmiotów i przeróżnych ulepszaczy, dodatkową motywacją do ich wypełniania będzie z pewnością procentowy system oceny postępów w grze. O tym, iż gra ma kilka zakończeń zapewne już wiecie. Nieco dziwi jednak fakt, iż można jedynie wybrać drogę „po maksimum" i „po minimum". Ta pierwsza to zdobycie wyniku 100. procent, co zaowocuje najlepszym zakończeniem. Niestety, gra nie różnicuje już np. 62. czy 97. procent – w obu przypadkach liczy się jedynie wypełnienie (bądź nie) kilku kluczowych zadań, co zadecyduje, czy gracz obejrzy zakończenie standardowe, bądź lepsze.

Ale jak, poza tym drobnym szczegółem sprawdza się praktyce w praktyce cały system? Doskonale. Na mapie zaznaczone są tak zwane Hotspoty, czyli punkty, których odwiedzenie pozwoli popchnąć fabułę gry nieco dalej. Samo ukończenie gry (po najmniejszej linii oporu) jest możliwe w zaledwie kilkanaście godzin. To sporo krócej niż w przypadku poprzednich Finali. Jeśli jednak ktoś chciałby ukończyć grę w stu procentach, myślę, że 50. godzin będzie



NEO
PLUS

■ Oficjalna strona gry znajduje się pod adresem **http://www.square-enix-usa.com/games/FFX-2/** - znajdziecie tam filmy, tapety, screeny i nieco do poczytania.

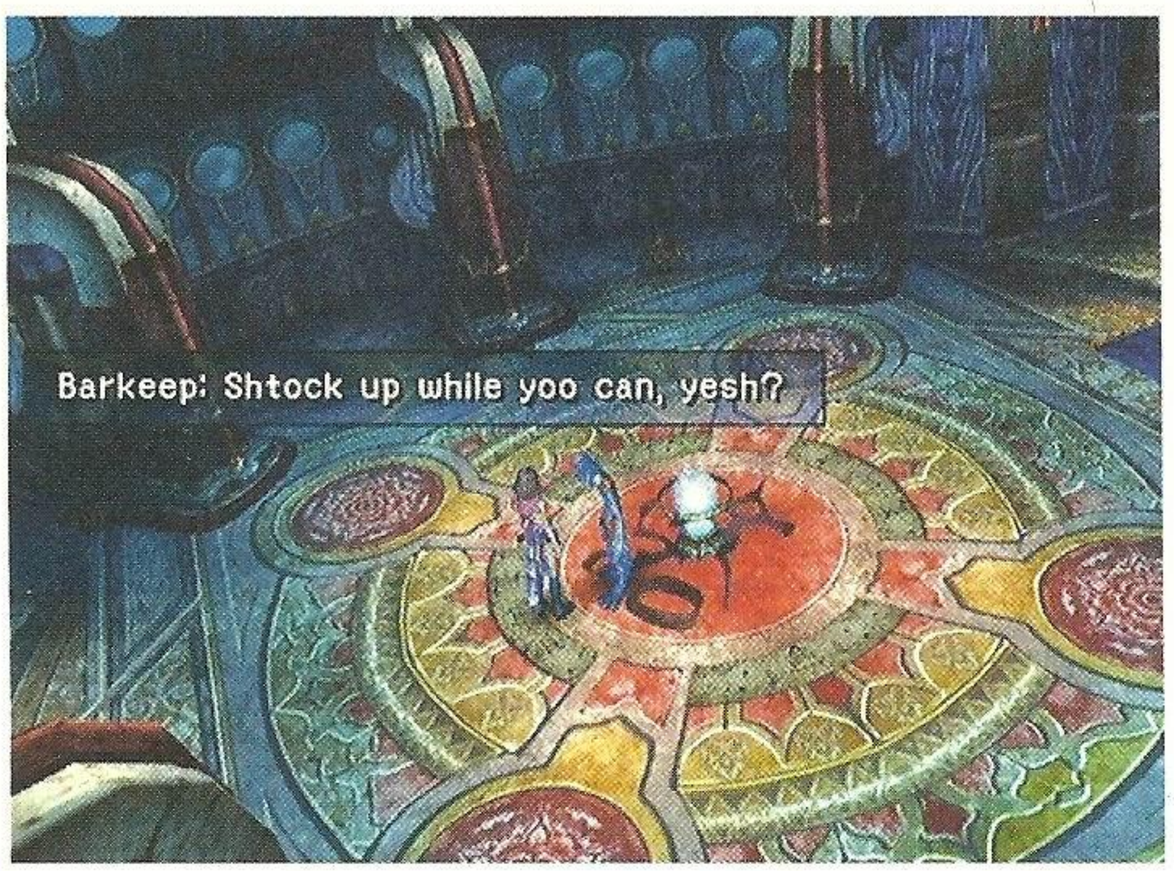
■ Japońskie pomysły na temat przeciwników w RPGach nie zmieniają się od lat. Roślinki, jakieś karły...Tia. Na szczęście liczni bossowie niemal zawsze stają na wysokości zadania.

dla niego niezbędnym minimum przy pierwszym podejściu. Bowiem po ukończeniu przygody, FFX-2 pozwala stworzyć save'a, umożliwiającego zagranie w trybie New Game Plus, czyli z zachowaniem wszystkich zdobytych podczas pierwszego podejścia dóbr. Redukcji do pierwotnego stanu ulegają jedynie statystyki (poziomy doświadczenia, itp.). Jeśli więc ktoś podczas gry wybrał ścieżkę, która nie pozwala na osiągnięcie stu procent, może wykorzystać New Game Plus by poznać parę dodatkowych aspektów scenariusza i uzupełnić brakujące procenty. To kolejne kilkanaście/ dziesiąt godzin.

Słowo o sterowaniu. Jeżeli dotarły do Was wiadomości o zręcznościowych elementach (skakanie i wspinanie się) podczas penetrowania planety, chciałem jedynie sprostować, iż cały zabieg ma za zadanie jedynie urozmaicenie poruszania się. Zresztą żadna zręczność nie będzie potrzebna – wystarczy tylko przytrzymać przycisk, by Yuna sama pokonywała wszelkie przeszkody w odpowiedni sposób. Nie da się na przykład spaść w przepaść i zginąć. To by było na tyle.

Przebieranki

Dalej w kolejce stoi system walki. Niektóre ze wspomnianych na początku sfer zawierają informacje w postaci nagrań wideo, natomiast inne potrafią być przydatne w odmienny sposób. Jak już zapewne wiecie,



doskonały patent z FFX, jakim była wielka Sphere Grid pozwalająca na kierowanie rozwojem postaci, odszedł w zapomnienie. W jego miejscu pojawił się za to szereg Garment Grids, czyli plansz wyposażonych w sloty służące do umieszczania w nich sfer zwanych Dresspheres – zawartych w kulach strojów, które odpowiadają profesjom! Tak więc widzimy w FFX-2 przedziwny mariaż znanych już systemów. Kulki umieszczane w slotach przywodzą na myśl materie z FFVII, natomiast definitywny powrót do korzeni serii oferuje możliwość wyboru profesji naszej trójki protegowanych. Możliwych do zdobycia i wykorzystania w grze sfer odpowiadającym profesjom postaci jest kilkanaście (plus trzy specjalne, mające chyba otrzeć łzy po Aeonach), każda z unikalnymi umiejętnościami czyniącymi je wyjątkowymi. Dojście najszybszą drogą do końca zabawy, bez zgłębiania tajemnic FFX-2, uniemożliwi graczowi obejrzenie zdecydowanie najciekawszych i najbardziej potężnych (Mascot, Samurai, Gun Mage, Dark Knight...). Ale w końcu to Final - można „zaczerpnąć dłonią", można też dostać się do źródła. Pewnie jesteście ciekawi, jak to wygląda w praktyce. Na początek wybieramy Garment Grid dla każdej postaci. Można używać tych samych, zmieniać wedle upodobania. Następnie GG obsadza się Dresspherami. Jednakże w przypadku, gdy dwóm pannom oddamy do dyspozycji tę samą GG, będą one mogły dysponować jedynie identycznym układem sfer. Dlatego warto na początku gry założyć sobie, w jakich kierunkach pragniemy rozwijać postacie. Jeśli Yuna ma odpowiadać za defensywę drużyny, warto od początku szkolić ją na Białego Maga, dodatkowo ucząc nowych, strzeleckich umiejętności (Gunner). Paine zaś, jako najsilniejszą – przysposabiać do wojowniczego fachu (Warrior), przy okazji dając jej możliwość rzucania ofensywnych zaklęć (Black Mage). Rikku natomiast doskonale sprawdzi się jako złodziejka i wspomagająca drużynę piosenkarka.

Podczas używania danej sfery nosząca ją postać zdobywa punkty doświadczenia, a wraz z nimi nowe umiejętności (w menu Abilities możemy zaznaczyć tę, której chcemy się aktualnie "uczyć"; oczywiście niektóre pojawiają się dopiero po zdobyciu poprzednich). Rzecz jasna można zdobyć wiele ciekawych strojów w dalszej części gry, więc należy sukcesywnie rozbudowywać arsenał umiejętności wojowniczych panien.

Warto zauważyć, iż stroje można zmieniać podczas walki, do tego bez straty kolejki! Przeobrażenia dokonują się w efekciarskich i długich animacjach (Sailor Moon się kłania...), które na szczęście można skrócić (bądź całkowicie wyłączyć) w menu opcji. Tutaj zaś wchodzi kolejny niuans: poruszając się po Garment Grid podczas zmiany profesji, w

zależności od rodzaju używanej GG aktywujemy dodatkowe, powiązane z nią umiejętności. Często należy dokonać szeregu transformacji, by zaliczyć wszystkie ścieżki konieczne do uruchomienia jakiejś specjalnej właściwości. Wnosi to do gry swego rodzaju strategiczny element. Należy dodać, iż niektóre GG automatycznie nadają posiadaczowi przeróżne pozytywne statusy i zdolności, aczkolwiek najbardziej przydatne uruchamia się w wymieniony wyżej sposób.

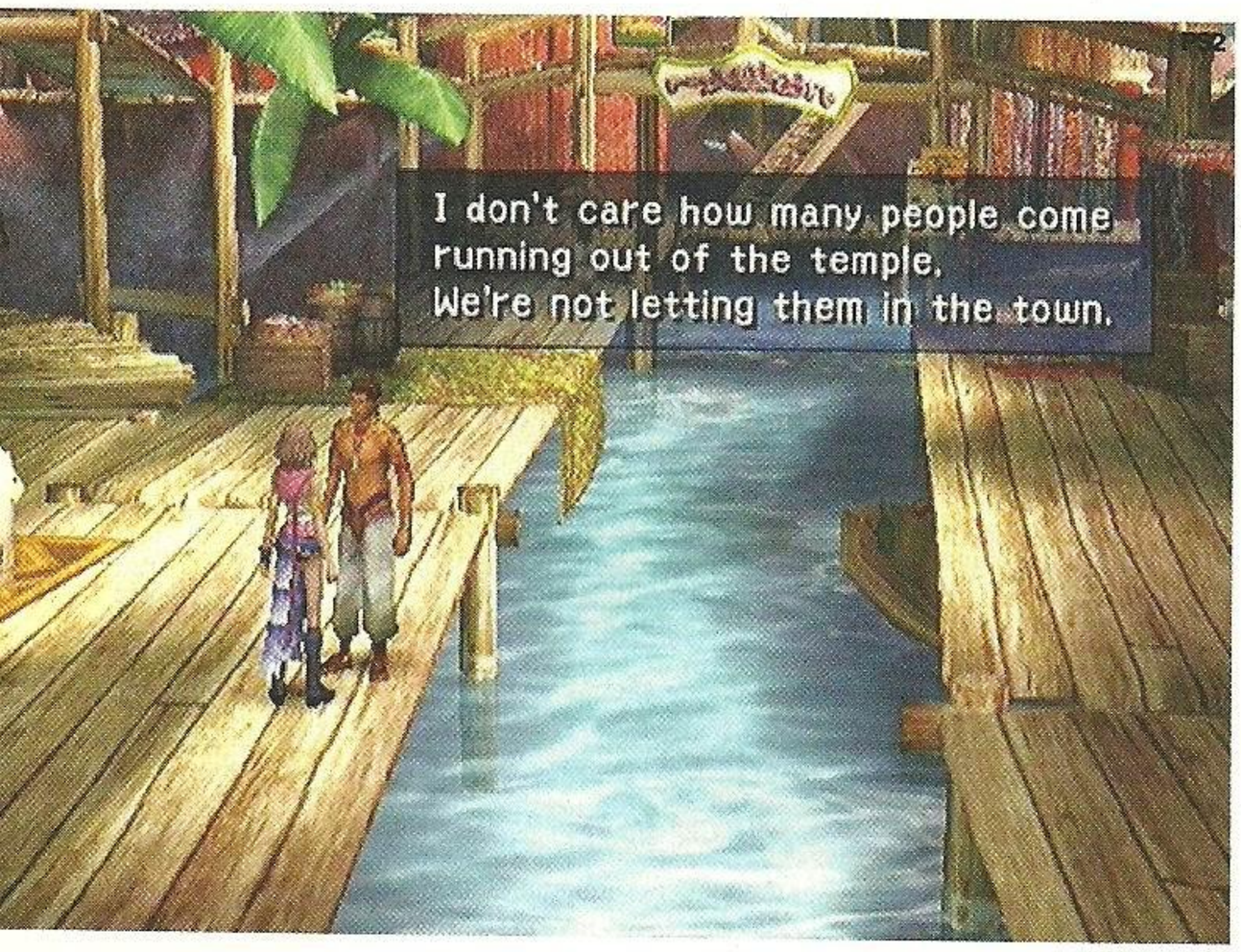
Na koniec dochodzą akcesoria. Tu bez rewolucji – każda dziewczyna może mieć jednocześnie na sobie dwie sztuki. Te niewielkie przedmioty, jeśli zostaną umiejętnie dobrane, potrafią "wygrać" niejeden pojedynek. Broni i zbroi zaś nie uświadczymy wcale, z dość oczywistych przyczyn (ekwipunek jest częścią stroju postaci).

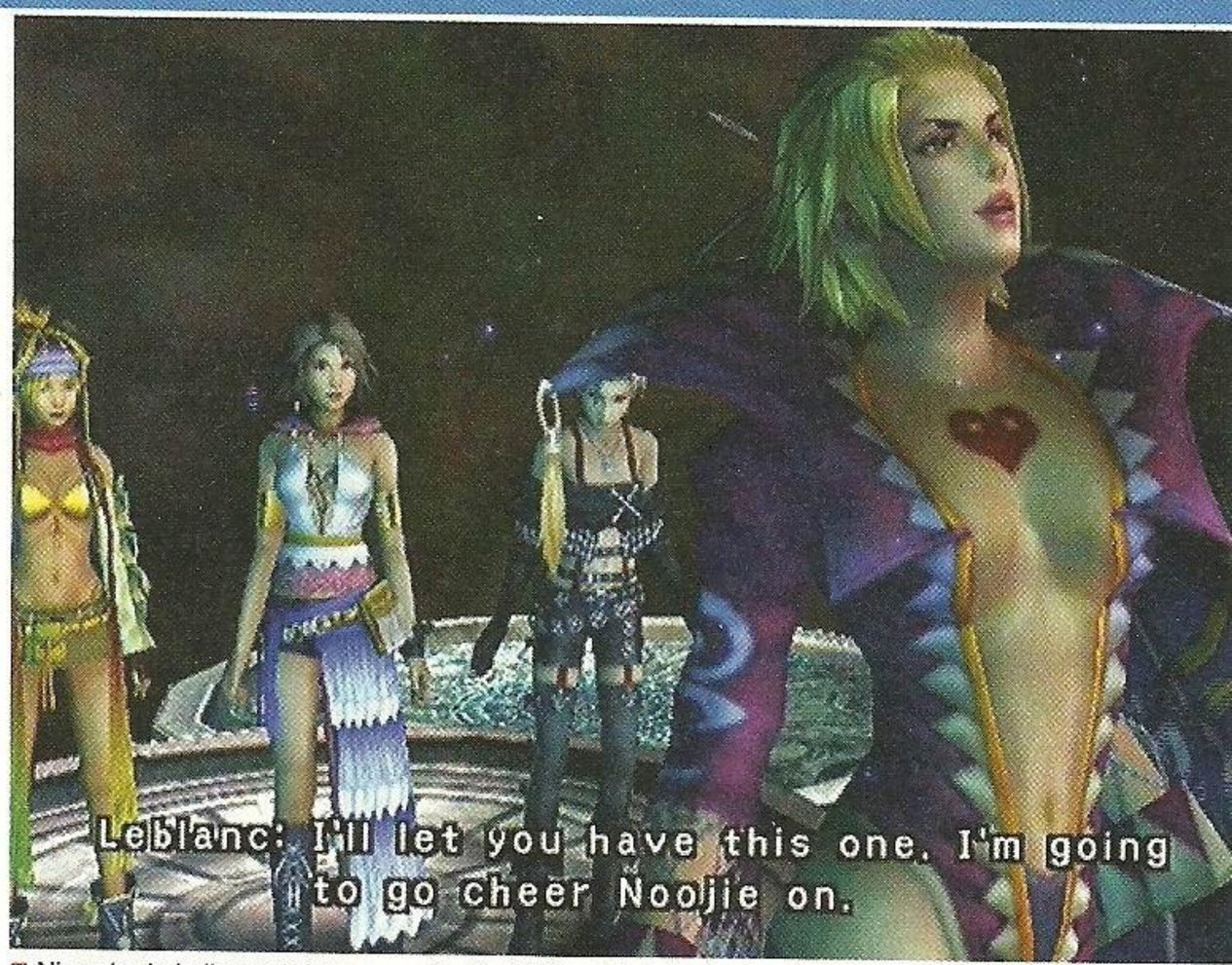
Nowością jest możliwość łączenia ciosów paru postaci w łańcuszki. Działa to na zasadzie znanej wszystkim instytucji kombosa. Dzięki szybko następującym po sobie atakom można nie tylko zadać o wiele większe obrażenia, ale i praktycznie zablokować ruchy przeciwnika, który, aby wykonać jakąś czynność, musi się do niej przygotować. Jeśli przygotowanie przerwiemy – sorry – musi je zrobić po raz kolejny. Niestety, działa to również w drugą stronę i całkiem irytująca potrafi być sytuacja, w której zamierzamy odpalić przepotężny atak, mający zmieść wroga z powierzchni ziemi... Tyle tylko, że za każdym razem tłucze on naszą postać właśnie w fazie przygotowania.

Zady i walety

Na dobrą sprawę ta gra nie jest zwyczajnym sequelem. Jest oryginalna pod każdym względem – prócz zasad rozgrywki zmieniają się główni bohaterowie, zmieniają się ich role, zmienia się świat wokół nich. I to jest piękne, a zarazem smutne. Grając w FFX-2 zmuszony byłem niejako do odłożenia na półkę wszystkich wspaniałych wspomnień, jakie pozostały po wielkiej przygodzie z FFX.

Zatem patrząc od tej strony, FFX-2 popełnia już dwa ogromne błędy. W dziwny sposób realizuje marzenia, które powinny pozostać marzeniami, a do tego zaciera wspomnienia. Jednakże z drugiej strony należy zauważyć, iż gra będąca zdolna zmienić punkt widzenia po tym, co się przeżyło z bohaterami FFX, musi nieść ze sobą





■ Nie zabraknie licznych konwersacji, dzięki którym fabuła nieubłaganie posunie się do przodu. Autorzy oceniają czas potrzebny do ukończenia gry na 25-100 godzin. My dzielimy to przez dwa.

spory ładunek emocjonalny. I niesie. Tyle, że utrzymany w zupełnie innym tonie, który wielu może przyprawić o mdłości.
W grze ani razu nie jest wymawiane imię Aurona, o Tidusie Yuna mówi "on", nie wypowiadając imienia nawet w myślach. Czy ma to na celu odcięcie gry od poprzedniczki? Zachęcenie graczy do poznania sekretów tej pierwszej? Być może – tym mógłbym to wytłumaczyć. Ale już takiej ilości cudacznych stworków (w typowo japońskim guście, stworzonych chyba po to, by sprzedawać breloczki do komórek z ich podobiznami), infantylnych zachowań i zabawnych inaczej gagów - nie bardzo. Dla prawdziwego fana z pewnością działają one na minus tej gry.
Zdecydowanie.
Jednakże mam więcej powodów by się cieszyć z gry, niż smucić z powodu zbyt wysoko ustawionej poprzeczki, której FFX-2 nawet nie zdołało musnąć. Po prostu dało susa w innym kierunku (ja zrobiłbym tę grę lepiej! ;).
W wesołym miasteczku z FFVII spędziłem mnóstwo czasu – grając w mini gry, ścigając się z zapartym tchem na chocobosach, wygrywając dziesiątki unikatowych przedmiotów, które pozwalały zmierzyć się z najtwardszymi przeciwnikami tamtej gry.
A w FFX-2... zgadnijcie! Wróciły chocobosy, co akurat zaskoczeniem wielkim nie jest, bo pojawiły się chyba w każdej części, choćby epizodycznie. Tu jednak z powrotem wracają do łask – jest farma, jest zarządca, jest możliwość hodowli. Są też mini gry. Mnóstwo mini gier. Zatrzęsienie. Jak wspomniałem, X-2 podzielona jest na 5 rozdziałów, z których tylko nieduży procent gry (35 może?) stanowi główna ścieżka. Dużo misji pobocznych było w większości Finali, aczkolwiek tym razem ich liczba jest ogromna, a i na jakość nie ma co narzekać. W przerwie między kluczowymi wydarzeniami możemy do woli eksplorować cały świat, odwiedzać wszystkie dostępne miejsca, wykonywać subquesty, zdobywać rzadkie przedmioty... Jest prosta, ale wciągająca gra liczbowa zwana Sphere Break, jest strzelanka z różnymi rodzajami nabojów i upływającym czasem, uproszczony Blitzball (obejmujemy jedynie rolę managera drużyny), wyścigi wilkopodobnych stworów, potężni bossowie, zagmatwane labirynty...

Sequel czy remake?

Spodziewaliście się poprawy grafiki w stosunku do cudnej dziesiątki? Słusznie, bardzo słusznie! Square-Enix dokręca śrubę maksymalnie, oferując jeszcze bardziej szczegółowe modele postaci (które urzekają nie tylko w ślicznych scenach przerywnikowych), miejscami zmodyfikowane miejscówki, masę zabójczych efektów podczas walk, pieczołowicie wyrenderowane sekwencje filmowe (FMV ilustrujące utwór "1000 Words" robi wrażenie!) oraz prawdziwie mistrzowski design intuicyjnego w obsłudze menu.
Przed wystawieniem najwyższej noty jednak powstrzymuje mnie parę drobiazgów, z czego jeden całkiem duży. Sporą część przewijających się w grze miejsc widzieliśmy już w FFX i to niezaprzeczalny fakt. Graficy mieli więc znacznie ułatwioną robotę, której nie spartaczyli, ale też nie zaskoczyli niczym nadzwyczajnym. Poniższe zaś podam jako ciekawostkę: animacji w grze zdarzyło się parę razy przyciąć. Takie objawy zaobserwować można bardzo, ale to bardzo rzadko, aczkolwiek zdarzyły się. Jeśli komuś zależy na konkretnym przykładzie, polecam zagranie w Gunner's Gauntlet (wspomniana strzelanina) i wbiegniecie do miejscówki z wodospadem. Zbliżają się dwa potwory, widać biegnąca Yunę, kawałek budowli i tylko trochę krajobrazu.

Pomimo to poczciwa PeeSdwójka zdążyła się zasapać. Nie ma to absolutnie żadnego wpływu na grywalność, aczkolwiek czułem się w obowiązku poinformowania o zaistniałym fakcie.
Pop, rock, Final Fantasy. Wydawać by się mogło, że coś tu nie pasuje. A jednak! Utwory trzymają klimat gry (że nie jest on taki, jakiego oczekiwałem, to już inna sprawa) i dobrze spełniają swoją rolę ilustrując wydarzenia na ekranie. Dwie piosenki reklamujące grę (które zaśpiewała Koda Kumi) o dziwo pasują, gitarowe wstawki podczas walk dają niezłego kopa, a motyw przewodni (pozostawcie grę na chwilę w głównym menu, by odsłuchać) śmiało może walczyć o miejsce w czołówce najlepszych utworów serii. Mimo, iż Nobuo Uematsu tym razem nie przyłożył ręki do ścieżki dźwiękowej, całość prezentuje się niemal bez zarzutu. Niemal, ponieważ momentami da się odczuć brak ręki mistrza, a jedynie próby naśladowania jego geniuszu. W miarę udane, należy dodać.
Dubbing tradycyjnie już wiąże się zarówno z wadą, jak i zaletą. Jak napisałem w zapowiedzi, synchronizacja ruchów ust postaci z wypowiadanymi przez nie kwestiami najwidoczniej okazała się mało opłacalnym przedsięwzięciem. W dodatku, jeżeli anglojęzyczne kraje już raz łyknęły Finala zawierającego identyczny zgrzyt, tym razem nie mogło być inaczej. W sumie autorzy mają trochę racji (mnie też nie chciałoby się przerabiać całej gry dla paru milionów Japończyków), choć japońskie kłapanie jadaczką przez kilkadziesiąt sekund, podczas gdy lektor wypowiada krótkie „Here we go!" potrafi mocno zniesmaczyć. Zainteresowanym przyjrzeniem się temu zjawisku polecam świetny film Sofii Coppoli – „Lost in Translation"!
Jeśli zaś chodzi o FFX-2... Aktorzy w swoich rolach sprawują się po prostu świetnie. Rikku brzmi jak Rikku, Yuna to niemal ta sama Yuna, którą pamiętamy (bo i ta sama osoba użycza jej głosu), a aktorka wypowiadająca kwestie małomównej Paine także została wzorowo dopasowana do swej roli. Pozostali bohaterowie, zarówno ci ważni, jak i ci, których obecność jest jedynie epizodem, także brzmią przekonywująco. Pod tym względem chylę czoła przed ekipą odpowiedzialną za tę część gry. Świetna strona techniczna, mistrzowskie wykonanie.

umiejętności. Wszystko to ubrane w typowo finalowe realia i charakterystyczną nomenklaturę. Znajome nazwy przedmiotów, czarów i umiejętności sprawiają, iż pomimo ogromu różnic w stosunku do poprzedniczek znowu czujemy się jak w domu. To w FF jest piękne. Do tego mnóstwo mini gier i pobocznych misji, czyniących rozgrywkę wielokrotnie dłuższą, niż pozwalałby na to główny wątek. Jak zwykle końcowy boss w grze jest małym pryszczem w porównaniu do największych killerów czyhających w otchłaniach Spiry. Aby zaś dobrać się im do skóry nie wystarczy parę marnych godzin.
Tu właśnie wylania się jeden z największych plusów FFX-2 - jej ogromna żywotność. Choć wolałbym spędzić te kilkadziesiąt godzin w takiej formie, jak to miało miejsce z FFX, przy X-2 także bawiłem się przednio. Jednakże do pełnego obrazu gry w moim mniemaniu doskonałej także brakuje jej wiele. Wymienione w tekście elementy, które spłycają historię, czyniące z niej kąsek bardziej przeznaczony dla masowego odbiorcy niż prawdziwego miłośnika sagi, nieubłaganie szarpią ocenę w dół. Ale pojawia się też nieliniowość, inne innowacje... A nie każdy przecież musi kochać Final Fantasy w jej pierwotnej formie i trochę odmiany może się przydać.
FFX-2 to dla mnie zabawka. Piękna, efektowna, dająca wiele frajdy i ciesząca niemal każdą chwilą, jaką daje graczowi. Wykonana na najwyższym poziomie, ale jednak zabawka. Dodatek, którego ominięcie nie będzie wielkim grzechem nawet dla FFfana. Nie dzieło, jakim jest bez wątpienia FFX. O geniusz tej ostatniej nawet się nie ociera, co nie przeszkadza jej być naprawdę świetną, bardzo grywalną i absorbującą produkcją, cieszącą zmysły i oferującą graczowi mnóstwo frajdy.
Ocena 10/10 dla FFVII nadal pozostaje w moich oczach niepodważalna.
Czy FFXII to zmieni?
Oskar

Epilog

FFX-2 ma swoje bardzo mocne atuty. Wspaniały system walki, doskonale pomyślany patent z Dresspheres i Garment Grids, emocjonujące pojedynki, zdobywanie nowych

PlayStation 2 — *Zupełnie inna i bardzo dobra.*

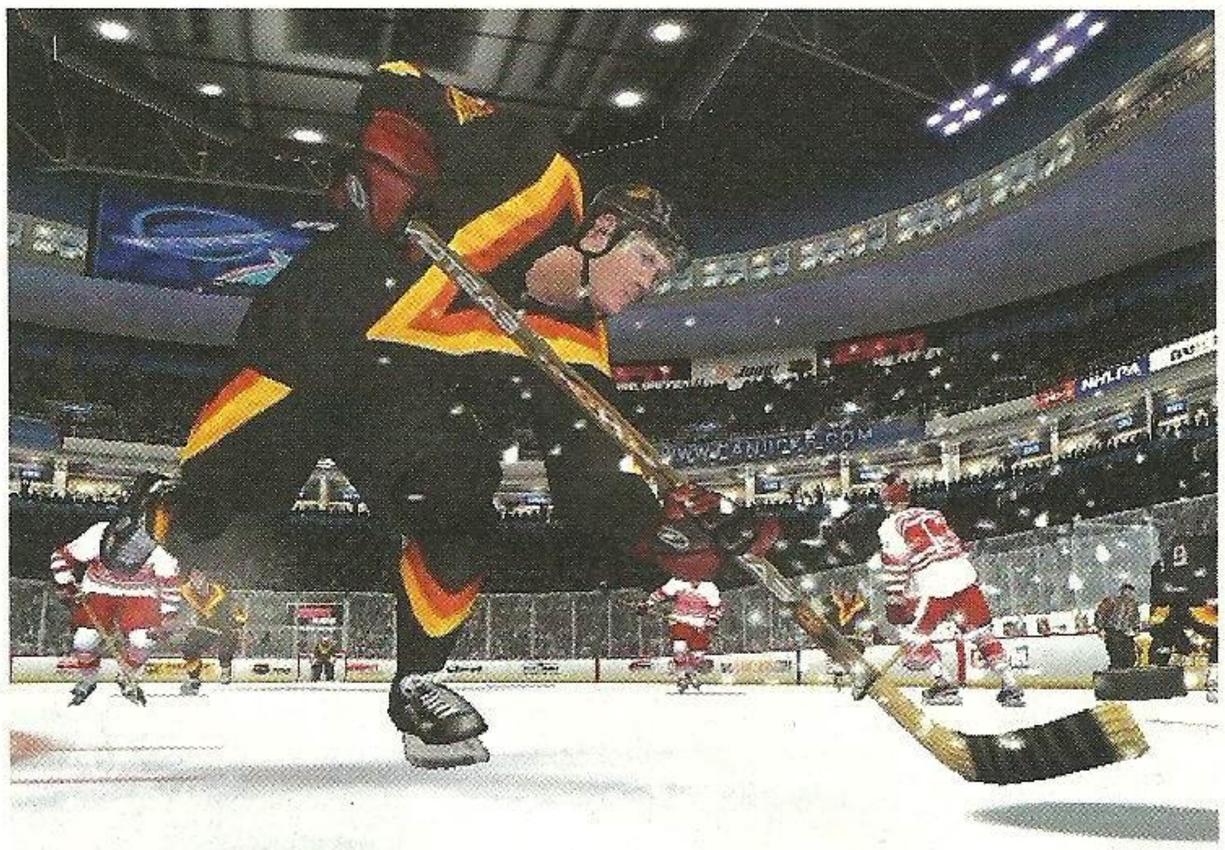
- *Wydawca:* Electronic Arts
- *Producent:* Aquaresoft
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB*

8.9

- **Dobre:** Oprawa w stylu ESPN, grafika, mini-gierki, tryb Franchise i grywalność.
- **Złe:** Kiepskie podania bramkarzy utrudniające wyprowadzenie kontry i czasami kończące się stratą gola.
- **Brzydkie:** Nie zauważyłem nic brzydkiego, oprócz zachowania kilku boiskowych rozrabiaków.



ESPN NHL Hockey

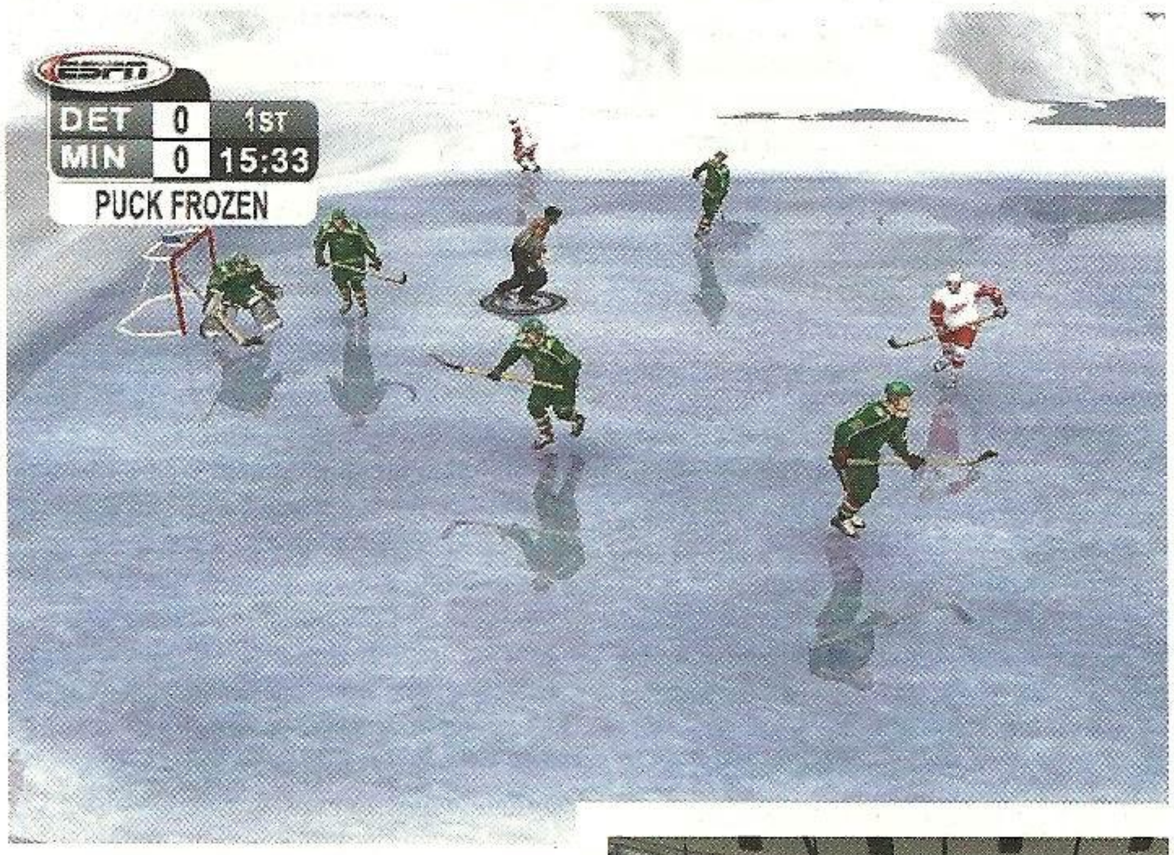
Wszyscy robią koszykówki, hokeje, futbole amerykańskie – co roku swoje gry wypluwają chłopaki z Segi, EA Sports, Microsoftu i tak dalej. Na rynku jest ciasno, że szpilkę ciężko wetknąć.

A wybór jest przecież taki prosty. ESPN NHL Hockey zwane w poprzednich wersjach NHL 2K (cośtam) to bez wątpienia jedna z najlepszych gier wszechczasów traktujących o ulubionym zajęciu Kanadyjczyków. I choć z NHL 2004 od Electronic Arts wygrywa zaledwie o kilka punktów, to i tak jest właśnie tą grą, na którą powinniście zbierać pieniądze po świąteczno-noworocznych wydatkach. O ile interesuje Was hokej na lodzie oczywiście.

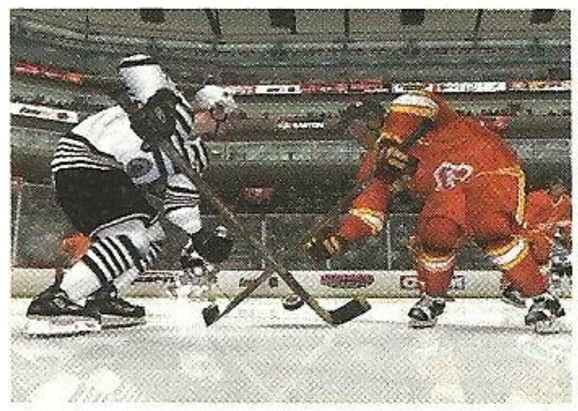
W najnowszej produkcji Kush Games, Visual Concepts i ESPN Entertainment ciężko doszukać się jakichś większych wad. Za to jest sporo usprawnień w porównaniu do zeszłorocznej edycji.

Przede wszystkim poprawie uległa grafika. Postacie zawodników wyglądają lepiej niż kiedykolwiek – poczynając od rewelacyjnie oddanego lodu, który na początku pierwszej tercji pięknie błyszczy i odbija wszystkich hokeistów i światła hali (oraz oczywiście wielki ekran wiszący nad lodowiskiem), aby w trakcie meczu coraz bardziej pokrywać się rysami i lodowym pyłem. Hale też są prześliczne i wyglądają jak trójwymiarowe architektoniczne modele swych rzeczywistych odpowiedników, to już zresztą standard w najnowszych grach sportowych. Ale najlepiej wyglądają główni bohaterowie tego spektaklu, sami hokeiści. Wszystko w ich animacji i wyglądzie jest niemal perfekcyjne. Fani bez wysiłku rozpoznają rysy twarzy swoich pupili, a sposób, w jaki poruszają się po lodowisku może budzić zazdrość u innych developerów – szybkość i gracja, siła i bezwładność. Jest wiele rodzajów wejść bodiczkiem i rezultatów tego zagrania (na przykład przeciwnik robi efektowne salto nad naszym zawodnikiem), mnóstwo zwodów, podobnie jak w grach EA Sports uruchamianych prawą gałką analogową i tak dalej. Wszystko wspaniale wymodelowane. Jedynym niewielkim problemem jest za mała elastyczność ujęć kamery – nie można jej oddalić, a nawet najbardziej odległe ujęcie nie pozwala dojrzeć wszystkich zawodników w ataku, co oczywiście utrudnia nieco grę. Podobnie ma się sprawa z niektórymi zwodami, których animacja trwa trochę za długo, co czasami utrudnia oddanie strzału po efektownym minięciu. Ale to naprawdę nic wielkiego w porównaniu do całej reszty wspaniałości, jakie kryje ta gra.

Jak wiadomo hokej to szybka i siłowa gra, i to zostało świetnie oddane w najnowszej grze Segi. Przeciwnik sterowany przez konsolę rewelacyjnie stosuje pressing, podwaja i utrudnia wyprowadzenie krążka naszym zawodnikom. Dużo dzieje się w środkowej strefie lodowiska, gdzie obie drużyny ostro walczą o złapanie przeciwnika na spalonym lub przechwycenie krążka i szybkie uruchomienie skrzydłowych. A po wjechaniu w strefę obronną przeciwnika robi się nawet trudniej. Konsola na wyższych poziomach trudności naprawdę potrafi dać w kość – obrońców ciężko jest minąć, a gra podaniami nie dość, że musi być bardzo szybka, to na dokładkę precyzyjna. Czasami wydaje się, że gramy przeciwko liczniejszej drużynie – obrońcy blokują kanały podań, wytrącają z rytmu zawodników, którzy wywalczyli sobie pozycję i w mgnieniu oka potrafią odebrać krążek. Bramkarze to mistrzowie w swoim fachu i chwilami można przypuszczać, że strzelić gola po prostu się nie da. Chyba są nawet za dobrzy, bo wyniki 0:0 wcale nie są takie rzadkie, a na ilość strzałów nie można narzekać i nawet fakt, że dużo strzałów rykoszetuje i daje okazje do dobitki tego nie zmienia. Jednak mają oni swoje wady – fatalnie podają. Po złapaniu strzału chciałoby się szybko uruchomić naszych zawodników, ale to się po prostu nie udaje. Podania są zazwyczaj niecelne, bardzo słabe i w większości wypadków lądują pod kijem graczy drużyny przeciwnej, co oczywiście wcale często kończy się utratą głupiej bramki i rzucaniem klątw na głupotę bramkarza. ESPN NHL Hockey oferuje graczom niemal wszystko, czego wymaga się obecnie od gier. Mnóstwo rozmaitych trybów gry, z Franchise na czele, który choć nie tak dobry jak w przypadku ESPN NBA 2004 jest bardzo wciągający i zabiera mnóstwo czasu. Oprócz tego są standardowe mecze pokazowe, play-offy, turnieje i tak dalej. Ciekawym dodatkiem jest kilka mini gier. Znajdziemy tam standardowe strzelanie karnych, konkurs na najmocniejszy strzał, sprint wokół boiska, slalom pomiędzy pachołkami czy też strzelanie do celów umieszczonych w bramce. Można w nie wszystkie grać pojedynczo lub po kolei przeciwko kumplowi lub konsoli, a za każdą konkurencję przyznawane są punkty. Jest też mini hokej trzech na trzech na małym boisku. Dobry na odprężenie, a wymienione mini-gry też dają chwilę wytchnienia w czasie budowania potęgi naszej drużyny w trybie Franchise.



O grafice napisałem na początku recenzji, teraz czas na dźwięk, który w najnowszym hokeju Segi jest naprawdę znakomity. Wiele rodzajów ustawień, które imitują na przykład dźwięki, jakie dochodziłyby nas, gdybyśmy siedzieli na trybunach lub bezpośrednio brali udział w meczu. Oprócz tego standardowego ustawienie w stylu relacji telwizyjnej, gdzie komentatorzy naprawdę nieźle się spisują podając mnóstwo informacji i całkiem nieźle nadążając za wydarzeniami na boisku. Choć oczywiście po pewnym czasie zaczynają się powtarzać, a wtedy przychodzi czas na zmianę ustawienia. Gdy włączymy sobie dźwięk z lodowiska świetnie słychać zapowiadacza z hali i kibiców (naprawdę znakomicie się spisują), a także wszelkie odgłosy zderzeń, strzałów na bramkę i zgrzyt łyżew na lodzie. Oprawa dźwiękowa to



naprawdę duży plus tej gry, a dobre zintegrowanie nowej marki, czyli ESPN z całością gry również zasługuje na pochwałę. Sterowanie jest mistrzowskie, dokładne i efektywne, ale mnogość zagrań w rozmaitych sytuacjach (np. gdy nasz zawodnik zostanie przyparty do bandy) sprawia, że trzeba poświęcić trochę czasu na jego zgłębienie. Ale ten wysiłek się opłaca. Oczywiście w tę grę trzeba grać tak jak w prawdziwy hokej, więc jeżeli znacie się na tym sporcie i oglądacie wiele spotkań z NHL, to będzie Wam zdecydowanie łatwiej. Na lodowisku dzieje się bardzo dużo, a w zamieszaniu czasami ciężko jest dojrzeć krążek. Ale taki jest przecież hokej, a ten jest najlepszy w tym sezonie. Sprawdza się wspaniale jako zabawka dla samotnego gracza, a z kumplami zamienia się w prawdziwą hokejową wojnę. Polecam.

Marcellus

PS2 i Xbox — *Sport wprawdzie zimowy, ale gorący.*

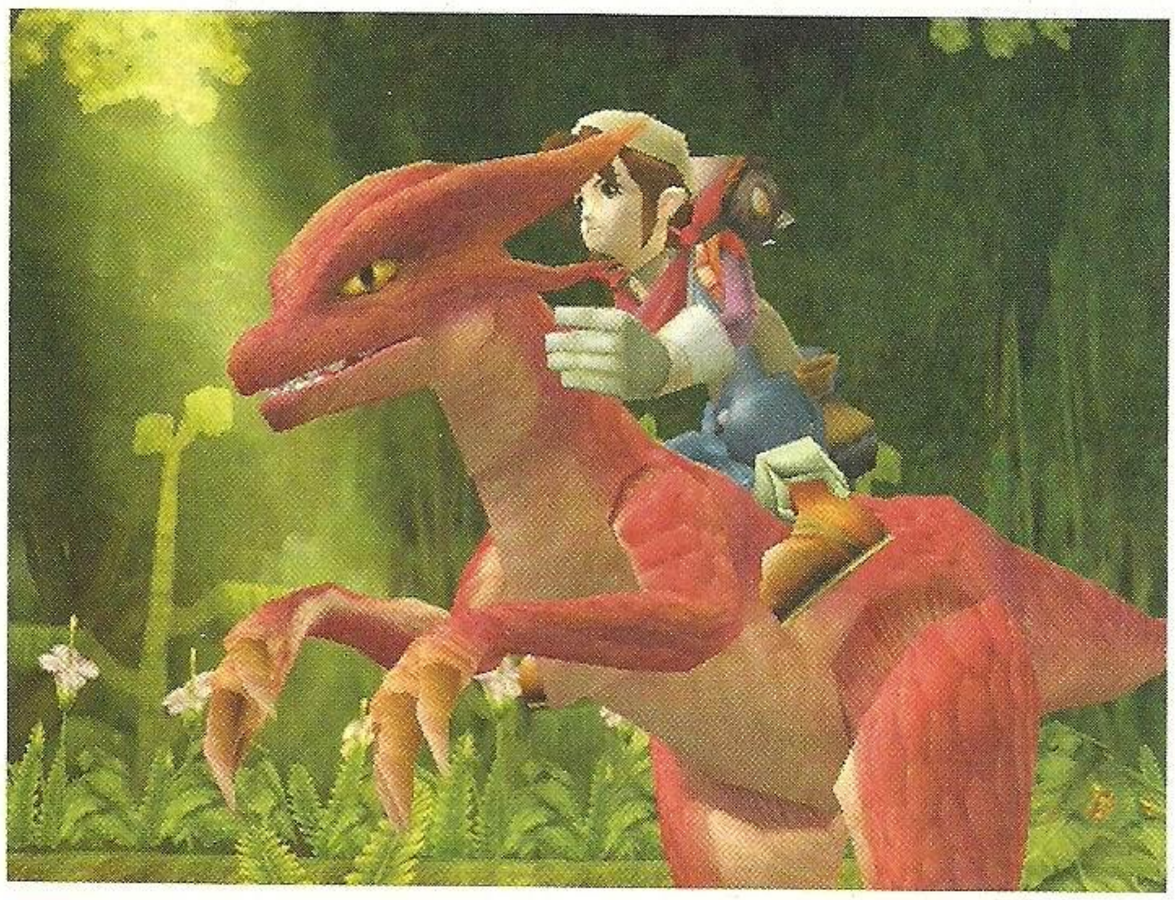
- *Wydawca:* EA
- *Producent:* EA Sports
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

9.0

Wykorzystuje: *Dual Shock2, Memory Card 8MB, etc.*

- **Dobre:** Lekki, przyjazny dla każdego gracza klimat, mnóstwo zabawy przy tworzeniu, łączeniu i trenowaniu własnych pociech.
- **Złe:** Frustrujące elementy walki, „szalejące" i potrafiące przez to wpłynąć na ostateczny wynik walki okienko wyboru rodzaju ataku.
- **Brzydkie:** Poza wyglądem niektórych kreatur, gdzie prym wiedzie zielone, pancerne jajko z wesołym grzybkiem w środku nie ma się, do czego przyczepić.



Monster Rancher 4

Słowo „monster" użyte w tytule najnowszej gry od Tecmo jest mocno mylące. Wspomniane „potwory" są tak naprawdę pociesznymi, pulchniutkimi i nad wyraz sympatycznymi zwierzątkami, których prawidłowym rozwojem zajmują się specjalnie wyszkoleni do tego celu treserzy.

A że taka maskotka potrafi potem jednym pociągnięciem łapki zmieść pół lasu, to już inna sprawa. Poznajcie młodego chłopaka o imieniu Phayne. To główny bohater tej gry, a zarazem jeden z najbardziej utalentowanych treserów na świecie. Po wyrzuceniu z elitarnej szkoły Elives, a nasz przyjaciel długo błąka się po świecie i w rezultacie przybywa do miasta Togle. Tu momentalnie dostaje się pod opiekuńcze skrzydła sympatycznego Cezara, który oferuje mu małe, niewyszukane ranczo, oraz potworka do tresury. Obdarzony sporymi umiejętnościami Phayne podejmuje się opieki nad młodziutkim zwierzakiem i od tej pory ranczo staje się jego nowym domem. Jako treser poddawał będzie wspomniane stworzonko wyczerpującym treningom aby dźwignąć w górę odpowiednie statystyki. Rosnącego w siłę stworka Phayne wystawiał będzie na licznych turniejach, gdzie na zdobycie czekają pieniądze i sława. Dodatkowo, wygrana w oficjalnych zawodach, gdzie z reguły gromadzą się najlepsi lokalni treserzy, zapewni naszemu podopiecznemu awans do wyższej klasy pociesznych pokrak, a także umożliwi występ w bardziej prestiżowych turniejach. Oczywiście kwestią czasu pozostaje moment, w którym Phayne przywita na swoim ranczu kolejne, chętne do trenowania potworki. Cóż, wydajne treningi to jeden z trzech głównych elementów gry. Wprowadzonym na ranczo zwierzakiem można zająć się na kilka alternatywnych sposobów, podnosząc mu przez to wybrane statystyki. Na początku dnia Phayne wybiera z określonej listy ćwiczenia, jakim podda podopiecznego. Przykładowo, malec może ostro pracować nad podniesieniem swojej siły, inteligencji, obrony, szybkości, zwinności, lub żywotności. Gracz musi przy tym pamiętać, iż maskotka nie jest ze stali i ciągłe katowanie doprowadzi ją w końcu do wycieńczenia. Co kilka dni należy zatem zarządzać przerwy na dłuższy odpoczynek. Inna sprawa, że nawet najbardziej wypoczęty malec niewiele zdziała na polu walki, gdy żołądek przyklei mu się z głodu do kręgosłupa. Zatem Phayne zawsze musi mieć pod ręką jakąś zakąskę.

Same ćwiczenia wyglądają niesłychanie komicznie. Podnoszący siłę potworek wyciska siódme poty przy robieniu klasycznych „brzuszków", a ćwiczący zwinność maluch chwieje się pociesznie na jednej nodze. Ranczo pomieści do pięciu pokrak i nie ma nic zabawniejszego niż ich widok podczas wspólnego treningu. Z czasem pojawi się możliwość zakupu urządzeń, które poprawią efektywność treningów. Worek treningowy, tarcza strzelecka czy stalowy koń na biegunach to tylko nieliczne z nich. W gestii gracza pozostanie również doglądanie kreaturek podczas ćwiczeń. Można je przy tym ostro ganić lub sowicie nagradzać, co oczywiście wpłynie na ich charakterystyki.

Drugim filarem gry są turnieje, w których uczestniczą odpowiednio pielęgnowane przez nas potworki. Wiemy już, co można wygrać. Sama walka toczy się w czasie rzeczywistym. Zwierzak dysponuje trzema rodzajami ataku w zależności od dystansu, jaki dzieli go od przeciwnika. Odległość tą regulujemy na bieżąco za pomocą analogowej gałki. Postacie opisane są paskami energii, a ich redukcja do zera oznacza wygraną przeciwnika. Podczas walki monstra stosują uniki, ataki specjalne, a także uczą się dodatkowych, pomocnych w starciach umiejętności (furia). Długość zwarcia i skuteczność potworka zależą od tego, jak Phayne opiekował się nim na farmie.

Trzeci element gry to eksploracje podziemnych jaskiń, o których istnieniu całkiem szybko powiadamia nas tajemniczy archeolog. Podczas przeczesywania tych etapów Phayne i jego wesoła drużyna natkną się na szereg losowych walk, co zaowocuje wzrostem doświadczenia i umiejętności naszych podopiecznych (pojawią się bardzo efektowne ataki zespołowe), a bohatera wzbogaci o kilka cennych artefaktów. Takie jak legendarne kamienie z uśpionymi wewnątrz potworkami, które w łatwy sposób odzyskuje się i zagania do treningu. Nowe kreaturki tworzyć możemy także w inny, zabawny sposób. Wystarczy udać się do wspomnianego na początku Cezara, który poprosi nas o... włożenie do konsoli dowolnej płytki CD/DVD! Jakiż miałem ubaw, gdy po włożeniu do konsoli trzeciej płyty rozszerzonego wydania Władcy Pierścieni uzyskałem olbrzymiego nosorożca! Monster Rancher 4 to ponad 320 rodzajów potworków, a zatem wyciągajcie z szaf swoje kolekcje płyt i eksperymentujcie! Szkoda jednak, że ranczo nie jest szczególnie pojemne. Czy wspominałem, że kreaturki można łączyć? Chyba nie ma już takiej potrzeby.

Graficznie zabawka Tecmo prezentuje się bardzo przyjemnie. Tytułowym potworom nie brakuje ani szczegółów, ani ciepłych, kolorowych teksturek. Ranczo również powinno Wam przypaść do gustu. Wszak pokrywa je soczysta zieleń, drzewa oraz gadżety, które gracz osobiście tu wrzuca i aranżuje. Miłym dla oka rozwiązaniem są stałe zmiany zarówno pór dnia, jak i warunków pogodowych. Szybko też pożegnamy sielankową zieleń na rzecz śniegowego puchu. Producent postarał się o poprawną animację występujących w grze postaci, a także ładne, japońskie, komiksowe obrazki, przyjemnie rozwijające wątek fabularny. Dźwięk za to budzi kontrowersje. Z jednej strony zarówno muzyka, jak i wszystkie odgłosy wydawane przez rozbawione potworki są naprawdę sympatyczne i lekkie w odbiorze. Z drugiej jednak mogą one równie dobrze drażnić, szczególnie starszych odbiorców. Mi nie przeszkadzały ani trochę.

Tym, co naprawdę wessało mnie w świat Monster Rancher 4 była grywalność. I już mniejsza o to, że zabawa jest straszliwie liniowa, a do celu podążamy tylko jedną ścieżką fabularną. Esencja leży w trenowaniu i rozwijaniu sympatycznych zwierzaków, a także uczestniczeniu w szeregu walk i eksperymentowaniu przy tworzeniu nowych gatunków pokrak. Niesamowitą moc ma także powiększanie i rozbudowywanie tytułowego rancza o nowe elementy i samodzielne ustawianie tego wszystkiego wedle własnego uznania.

To śliczna, bardzo lekka i przyjemna w odbiorze gra. Polecam ją nawet osobom, które nigdy tak do końca nie lubiły pokracznych pokemonów, ani zabawy w podnoszenie statystyk.

Matt

PlayStation 2 — *Pozytywna i mocno grywalna hodowlanka.*

- *Wydawca:* Tecmo
- *Producent:* Tecmo
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

7.7

- **Dobre:** Fajne postacie z komiksów, demony i naprawdę wciągający scenariusz.
- **Złe:** Praca kamery nie nadążającej i gubiącej bohatera, monotonia zdarzeń w grze.
- **Brzydkie:** Wersja na PlayStation 2 naprawdę wygląda obrzydliwie. Poza tym czasem wyskoczą pikselki.

Spawn Armageddon

Sztuczna krew jest już w fazie testów. Będzie nią można uzupełniać braki u ofiar wypadków, a przedtem magazynować niemal bez ograniczeń. Produkt ów jest bowiem w proszku.

Płaszcz Spawna został wykorzystany do szybowania. Lepsze to, niż nic.

Firma farmaceutyczna z USA absolutnie nie chce zdradzić nikomu swoich sekretów i też nic to dziwnego. Jeśli patent wypali, oprócz rzesz szczęśliwych pacjentów, będziemy też mieli do czynienia z kolejnymi szczęśliwymi i bogatymi Amerykanami. I niech sobie mają. Dobry pomysł to podstawa udanego biznesu. Tak, jak ze Spawnem. Odkąd McFarlane wpadł na pomysł z oficerem, który wraca z piekła pod postacią mrocznego rycerza świat oszalał. Dość powiedzieć o filmie, figurkach, komiksach, gościnnym występie w Soul Calibur II i całej furze śmieci, które produkuje się przy okazji. Historia Spawna, jako pierwszego z superbohaterów, bazuje na jakiejś głębszej filozofii. Otóż wypuszczony został on z piekła tylko po to, by zabijać (lub nie) wszelkich chodzących po Ziemi złoczyńców. Jeśli ich nie zabija – świat staje się coraz gorszy. Jeśli zabija – prędzej zasilają oni apokaliptyczną armię Władcy Demonów. Niby jakiś tam wybór jest, ale nie taki znów prosty.

Dodajmy jeszcze do tego informację, że Spawn powoli traci siły i oto mamy dylemat przynajmniej na kwadrans rozmyślań. Kwadrans ten wystarczył jednak szyszkom z Namco, żeby zadecydować o wydaniu tytułu Spawn: Armageddon, w którym gramy oczywiście Pomiotem. Amen. Idea szczytna, bohater wdzięczny, a i Namco ostrzyło sobie pazurki na kasę, tworząc w sieci Spawn Team i zalewając graczy propozycjami współpracy oraz zakładania serwisów internetowych zanim gra powstanie. Kurczę, musiał się zapowiadać niezły tytuł, skoro tak wokół niego tańczyli, prawda? Niestety – nie jest. W zasadzie cała gra polega na jednym. Poruszamy się od jednej małej komnaty do innej małej miejscówki i zabijamy przeciwników. Ci oczywiście zaczerpnięci są z komiksów o Spawnie, więc autorzy gry nie musieli specjalnie wykazywać się kreatywnym myśleniem.

Co wnikliwsi widzą już, że gra mi się nie podobała. Dobrze, nie będę owijał w bawełnę. Jak na tak wielką firmę i tak wdzięcznego do przenoszenia na ekran bohatera tytuł naprawdę jest słaby. Przez całą grę nie dzieje się tu absolutnie nic nowego. Od pierwszego poziomu do ostatniego. Oto schemat. Mała miejscówka: (ulice, wnętrza) składająca się z jednego dużego, lub dwóch mniejszych pomieszczeń. Ruszyć się dalej nie można, bo drogę zastawia bariera, która zniknie, jak wszystkich pokonamy. Teraz wyskakują różne potwory, z którymi trzeba walczyć. Podstawową bronią jest topór (wiszący na plecach) i łańcuchy, które sprośnie startują Spawnowi z rozporka i początkowo służą jako broń palna (sięgają daleko, a do tego szybciutko startują i chowają się). Potem znajdują się inne typy broni, głównie palnej, od shotguna począwszy, a skończywszy na różnego rodzaju gatlingach, wyrzutniach rakiet i piekielnych armatach. Im dalej tym lepiej. Cały ten zestaw wymienia się wciskając przyciski kierunku (prawo/lewo). Góra/dół natomiast służy do przełączania Pomiota między różnymi rodzajami mocy, wynikających z posiadania ofensywnej ektoplazmy. Można więc ciskać na prawo i lewo energetyczne rakiety, a można na przykład wysłać w kierunku wroga drobne ektoplazmatyczne żyletki, które przez chwilę nękać będą jego ciało.

Spawn nie ma żadnych technik defensywnych. Może w gruncie rzeczy tylko atakować, stąd też gra po jakiejś godzince staje się niemiłosiernie nudna. Nudna i trudna. Wiele typów broni znacznie spowalnia ruchy postaci, część nie pozwala mu skakać, a kilka nawet ruszyć się z miejsca podczas strzelania. Sam więc fakt, że Spawn skacze, a nawet odbija się od ścian, niewiele tu zmienia. Walka przebiega topornie i wiedziona jest jakąś sobie tylko znaną logiką. A – pamiętajmy – jest to najważniejszy element całej gry! Od czasu do czasu pojawiają się oczywiście bossowie, w tym słynny Violator, ale ogólnie całość polega na żmudnym i nudnym czyszczeniu małych lokacji. Skłamałbym haniebnie pisząc, że chodzi w Spawnie tylko o walkę. Są drobne elementy zręcznościowe, które tak na oko stanowią 30 procent gry. Platformy, rozwalanie dźwigienek i długie skoki z szybowaniem na płaszczu – wszystko to spotkacie. Cóż jednak, skoro nie wystarczy to, by wciągnąć gracza na dłużej. Z drugiej strony jest to jeden z lepszych kąsków dla miłośników Spawna. I to nie tylko ze względu na poczet demonów opisanych elegancko w dostępnej w grze encyklopedii, ale także ze względu na ładniusie filmiki w trakcie gry (naprawdę niezłe!), a wreszcie nadzwyczaj ciekawy i zaskakujący pomysł na scenariusz…

Zatrzymajmy się tu na chwilę. Faktycznie scenariusz jest OK. W mieście dzieje się coś dziwnego i Pomiot, po coraz bardziej koszmarnych śladach (momentami na naszych oczach dokonują się dosłownie krwawe łaźnie), dociera w końcu do pewnej kosmicznej prawdy, która choć ma piękną, wcale nie kobiecą, formę, tak naprawdę jest potworem zagrażającym wszystkiemu, co znamy. Scenariusz ten świetnie nadaje się na komiks lub film, ale w tej grze walki po prostu potwornie spowalniają jego rozwój. No dobra, wracając do meritum, co jeszcze jest fajne? Dodatki. Podczas gry odnajdywać można szkice autorów, okładki pierwszych 99 komiksów ze Spawnem... A poza tym? Niewiele. Sądzę, że najbardziej odbiór tytułu psują liche projekty poziomów. Niemal wszystkie (dopiero pod koniec gry zaczyna się coś dziać) są statyczne, monotonne i surowe. Idziemy w nich zwykle od jednych drzwi do drugich, zabijając pojawiające się znikąd potwory i zbierając po nich duszyczki celem odnowienia zasobów energii i ulepszenia broni na stacjach między misjami. Można było zrobić coś lepiej, a już na pewno dopracować tytuł w wersji na PS2, gdzie grafika stoi na znacznie gorszym poziomie niż na pozostałych konsolach. Krótko mówiąc raczej trzymajcie się z daleka, chyba, że jesteście maniakalnymi fanami komiksu.

Grabarz

The one and only... Dante!

Możliwość podnoszenia efektywności broni, przez handel „świecidełkami" w sklepie między misjami, przypomina jako żywo metodę z Devil May Cry! Mało tego. W Spawnie można strzelać dwoma pistoletami, podskakiwać i obiegać w charakterystycznym kujawiaczku zdesperowanych przeciwników. Krótko mówiąc: kalka goni kalkę. Niestety. Okazało się, że powtórzenie sukcesu i grywalności, jaką charakteryzował się w gruncie rzeczy bardzo podobny DMC, nie jest takie proste. Te gry niewiele się różnią, a jednak DMC nie nudzi, a Spawn pozwala się sobą cieszyć ledwie przez kilkadziesiąt minut.

Łańcuchy wyskakują Simmonsowi z rozporka. Hmm...

Xbox, PS2 i GCN — *Fajny scenariusz, słaba grywalność.*

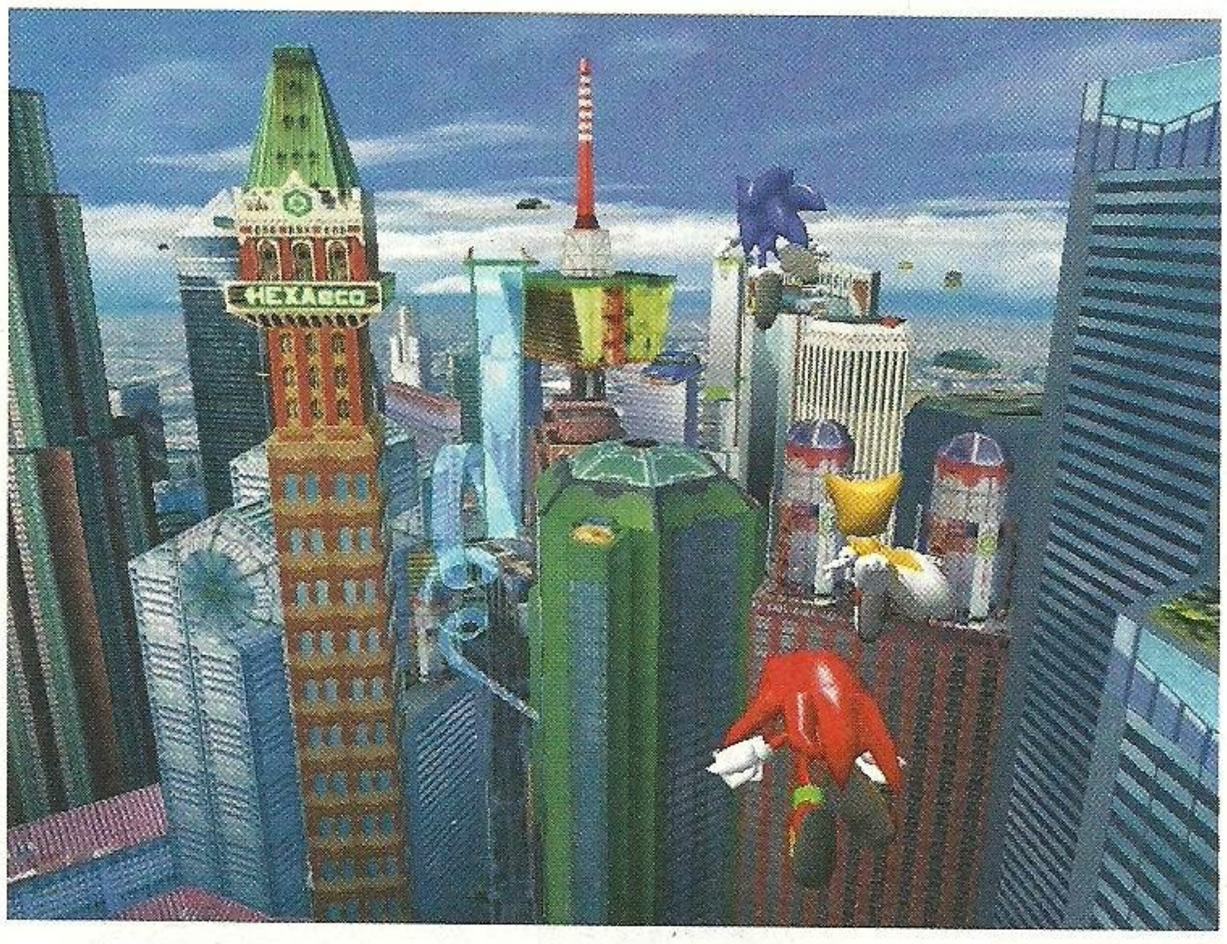
- *Wydawca:* Electronic Arts
- *Producent:* Namco
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB itp.*

6.1

- **Dobre:** Szybsze fragmenty zabawy są naprawdę świetne, choć jak zwykle raczej losowe.
- **Złe:** Motyw zespołowy wydaje się być wrzucony nieco na siłę. A to naprawdę mogło być coś.
- **Brzydkie:** Szalejąca kamera, dubbing, infantylne do bólu renderowane scenki.



Sonic Heroes

Sonic Heroes to jedna z najważniejszych dla Segi gier w 2004 roku. To swoisty test, czy Sonic przetrwał próbę czasu i dalej przyciąga graczy jak magnes przed ekrany telewizorów.

Czy przetrwał? I tak, i nie. Pod pewnymi względami SH to mocna pozycja, pod innymi – zdecydowanie poniżej oczekiwań. Ale za chwilę do tego dojdziemy.

Na początek jednak pytanie: w jakim celu kupujecie grę z Sonikiem w tytule? Ja kupiłbym po to, by pobawić się jako superszybki, śmigający po pierścieniach jeż. Nie jako banda jego kumpli, ale właśnie jako Sonic. Podstawowym błędem Sonic Team jest założenie, że gracz lubi Knucklesa, Tailsa, Amy, kota Biga czy bandę innych pierdołowatych pokrak zamieszkujących ten świat i chciałby z nimi bliżej się zaprzyjaźnić. Nie wiem jak w Waszym, ale w moim przypadku tak nie jest. Wcale nie mam na to ochoty. Ma być Sonic i już... Tym samym impet, z jakim gra ląduje w mojej konsoli jest już na starcie osłabiony.

Design Sonica zestarzał się przez ostatnie lata i to jest niestety fakt. Zdajecie sobie sprawę, jak bardzo infantylna jest cała otoczka przygód bohatera. Niebieski jeż w trampkach, jego kumpel lis-pilot i doktor Eggman/Robotnik z wąsem i w okularach konstruujący przeróżne machiny. To chyba nawet mocniejsze, niż hydraulik i księżniczka Brzoskwinka. Ale wszystko byłoby OK, gdyby autorzy poprzestali na prostej w założeniach zręcznościówce, nie akcentując specjalnie jakiejś wielkiej historii, czy osobowości postaci. Wymogi 128-bitowców są jednak inne i Sonic Team najwyraźniej chcieli dać postaciom nieco życia. No i dorzucili renderowane animacje, podczas których bohaterowie rozmawiają między sobą. Ich głosy, mimika czy gesty po prostu są słabe i zamiast przyciągać – odrzucają i powodują zwyczajny niesmak. Sonic najlepiej sprawdza się jednak jako pozycja pozbawiona tych fajerwerków. Na GameBoyu Advance. Konstrukcja gry jest nieco oldschoolowa, żeby nie powiedzieć archaiczna. Teoretycznie w tym tkwi siła i magia tytułu – otwarte przestrzenie do łażenia, wąskie korytarze do zasuwania, liczne pierścienie i skocznie nie pozostawiają nawet cienia wątpliwości, z jakim tytułem mamy do czynienia. Jednak dla przeciętnego gracza zabawa w Sonic Heroes będzie polegać głównie na trzymaniu joypada do przodu i obserwowaniu, jak trio bohaterów mknie przed siebie, zostawiając za sobą liczne przeciwności losu.

Są cztery zespoły i w sumie aż dwunastu bohaterów. Nie do pogardzenia jest też fakt, że każda z ekip ma inne zadania do wypełnienia, mimo, iż poziomy pozostają te same. Główna koncepcja gry polegająca na przełączaniu się między postaciami celem uaktywnienia ich umiejętności jest dobra, ale najlepiej sprawdza się na papierze. W każdym teamie znajduje się trójka bohaterów: szybkobiegacz, mordoklepa i podlatywacz. Szybkobiegacz – wiadomo, najszybciej dostanie się z punktu A do B. Mordoklepa służy do stukania przeciwników i blokujących drogę pierdół. Z kolei fruwacz łapie za chabety pozostałą dwójkę i może nieco podlecieć, windując ich na niedostępną platformę. Gracz przełącza się w locie pomiędzy członkami zespołu, a pozostali dwaj dzielnie zasuwają za jego plecami, wezwani niekiedy uczestniczą w bójkach czy na przykład wykonują zespołowe ciosy.

I to niestety się nie sprawdza. Gdy zasuwałem jako Sonic czy inna szybka postać, zawsze było świetnie. Nawet mimo świadomości, że tak naprawdę cały mój udział polega na trzymaniu gałki joypada wychylonej w jednym kierunku. Momenty zwolnienia, gdzie trzeba natłuc nieprzyjaciół, czy pozwiedzać okolice już nie są tak zabawne. Niestety. Co więcej; przez większość czasu tak naprawdę nie ma znaczenia kto kieruje zespołem, bo każdy umie biegać, walić i skakać. A że biega trochę wolniej niż Sonic? W sumie to bez znaczenia. Naturalnie zabawa nie jest zła: jest sporo mini-gierek, bossów, zagadek, szybkich pętli, ale zespołowość gry polega głównie na napisie z tyłu pudełka.

Pod względem technicznym wydaje się, że Sonic Team zatrzymał się lekko w miejscu. Gra została wydana na wszystkie trzy konsole i z uwagi na to nie wykorzystuje w pełni możliwości żadnej z nich. Oczywiście Sonic Heroes wygląda jak najbardziej poprawnie i porządnie. Postacie są śliczne, tekstury – kolorowe i radosne, otoczenie także może się

podobać, szczególnie w ruchu. Ważne, że animacja trzyma 60. klatek na sekundę, dzięki czemu szybkie fragmenty robią świetne wrażenie. W trybie multiplayer animacja zwalnia. Sporą niedoróbą jest także kamera prezentująca akcję - zdecydowanie niedopracowana od czasów Sonic Adventure. Za często się gubi.

Muzyka jest typowo Sonicowa – japoński rock z gitarowymi riffami. Nawet pasuje do akcji, ale niektórych może odrzucić. Natomiast wszystkich odrzuci tragiczny dubbing głosów postaci. Nagrywali je w przedszkolu? Nie sposób tego znieść. Naprawdę fatalna sprawa.

I znów wracamy do początku – po co w takiej grze dorabiać na siłę osobowość niebieskiemu jeżowi i lisowi w pilotce?

Jak mogliście przeczytać, Sonic Heroes niespecjalnie do mnie przemówiło, a miałem na tę pozycję spory apetyt. Oczywiście – gra jest dobra i jak na gatunek przez nią reprezentowany nawet długa, to jednak wydaje mi się, że idee przyświecające autorom na początku jej tworzenia gdzieś się rozmyły. Jest to zabawka zarówno dla niedzielnych graczy (szybkość, proste rozbijanie przeciwników), jak i hardcore'owych fanów niebieskiego (tony poukrywanych emeraldów i innych pierdół, a odnalezienie wszystkich może potrwać i z kilkadziesiąt godzin). To efektowna i przyjemna zręcznościówka, ale nic ponad to.

Na koniec apel do Sonic Team: wywalcie wszystkie pokraki oprócz Sonica i renderowane filmy, zróbcie tyle plansz z pierścieniami, żeby starczyło na dziesięć godzin superszybkiej jazdy jeżem i wtedy wydajcie kolejną grę z niebieskim.

Gulash

GCN, PS2, Xbox — *Dobra gra. Mogła być bardzo dobra.*

- *Wydawca:* Sega
- *Producent:* Sonic Team
- *Liczba graczy:* 1-4

Wykorzystuje: *Memory Card*

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

7.9

Asterix & Obelix XXL

Jakże wielki musiał być Rzym, skoro same ruiny budzą szacunek – powiedział kiedyś, mniej więcej tak jeden z naszych wieszczy.

To samo teraz przyznać muszą Asterix i Obelix, którzy w nowej grze pod tytułem Asterix & Obelix XXL przebiec się muszą po całym niemal Imperium w czasach jego świetności. Zaczyna się wszystko od tego, że chłopaki ruszają na polowanie (Obelix ciągnie za sobą oczywiście swojego czworonożnego przyjaciela). Po powrocie okazuje się, że ich wioska płonie, a wszyscy jej mieszkańcy zostali uprowadzeni. Dziwna to sprawa. Szczęście jednak sprzyja bohaterom, ponieważ już po chwili z krzaków wychyla się długi rzymski nos, a za nim i reszta ciała jednego z czołowych cesarskich szpiegów, wyraźnie niezadowolonego z traktowania przez zwierzchników. Tajemniczy ów jegomość staje się teraz naszym informatorem i przewodnikiem. Tłumaczy

trudne momenty w grze i wiedzie bohaterów. System gry wygląda tak. Znajdujemy się na jakimś terenie, który sam w sobie nie jest duży i musimy wykonać szereg zręcznościowych czynności, żeby stamtąd wyjść. W jednym momencie gry pojawiamy się na przykład przed obozowiskiem Rzymian i żeby móc użyć wielkiej automatycznej katapulty, należy najpierw pięściami wybić grasujących na przedmurzach legionistów. Biegamy więc i wybijamy. Cała gra jest wybitnie zręcznościowa. Załatwiamy Rzymian, zbieramy po nich hełmy i brniemy dalej. Bohater jest w zasadzie podwójny. Kierujemy postaciami na zmianę (zmiany kierowanych postaci można dokonać tylko w określonych miejscach) i zwykle nasz towarzysz biegnie obok, dopóki nie zaczniemy walczyć. Wtedy i tylko wtedy walczy razem z nami.
Czasem zdarzają się momenty, w których trzeba kombinować obiema postaciami. Na przykład na dalekiej północy jest kolejka linowa. Asterix wchodzi na wagonik, a Obelix ciągnie za umieszczoną pod wagonikiem linkę. Postacie przełączają się same po wejściu na wagonik Asterixa. Wic polega tu jednak nie na elemencie logicznym (że trzeba wpaść na to, którą postacią co robić), bo to tłumaczy nam kolega szpieg. Chodzi raczej o to, by Obelixem lawirować między

legionistami i ciągnąć Asterixa na raty, co jakiś czas przerzedzając tłumy przeciwników. I tak właśnie wygląda cała gra. Nie zachwyca grafiką, trudna też nie jest – zdecydowanie tytuł dla dzieci. Stawia też na znajomość komiksu, bo wielu rzeczy się w niej nie tłumaczy. Nie tłumaczy się idei magicznego napoju, ani tego dlaczego Obelix nie może go pić. To wszyscy powinni już wiedzieć. Z drugiej jednak strony pomysły na lokacje i patenty w niej zawarte, to ścisła pierwsza liga. Gdyby włożyć w wykonanie nieco więcej wysiłku, gra byłaby bardzo dobrą, lekką rozrywką dla młodych fanów komiksu. W ten zaś sposób otrzymaliśmy grę nieco monotonną i nie za ładną, jak na możliwości PlayStation 2. Zauważyłem jednak, że dzieciom to nie przeszkadza, więc może warto pomyśleć o tym tytule jako o prezencie na deszczową wiosnę. Dzieciaki nie powinny się obrazić.

Grabarz

PlayStation 2 — *Dla młodszych w sam raz. Fajna.*

- *Wydawca:* Atari
- *Producent:* Atari
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB*

7.1

Cabela's Dangerous Hunts

Cabela's Dangerous Hunts wkracza na nowy poziom gier myśliwskich. Teraz Ty i zwierzyna tropicie się nawzajem.

Niebezpieczne polowania polegają właśnie na tym. Z jednej strony Ty, uzbrojony w strzelbę, karabin, sztucer czy nowoczesną kuszę, a naprzeciwko niedźwiedź i łapy zdolne wycisnąć duszę z Twojej czaszki w ciągu sekundy. Nie jest to już więc tytuł, w którym wstawiamy myśliwego na środek przyjaznego terenu i każemy pozyskać co się da. Tu od pierwszej chwili się rozglądasz, stawiasz ostrożnie kroki, zerkasz przez ramię i analizujesz trasę ewentualnej ucieczki. Nieco inna jakość zabawy.
Graficznie wszystko poszło do przodu. Modele broni, środowisk, zwierząt – dadzą się oglądać. Na ziemi majestatycznie bujają się źdźbła traw, niedźwiedź ma kły, a puma pazury. O to chodziło. Rzecz jasna zdarzają się momenty, na które popatrzymy z pobłażaniem (kamienie, na które wejść nie można, czy krzaczki nie do przejścia), ale ogólnie seria wolno pnie się w górę.
Sterowanie prościutkie i intuicyjne. Wszystko podpisane, można więc zerknąć w trakcie gry. Niemało trybów rozgrywki. Od szybkiego polowania i wyprawy, w której wybieramy postać, strój naszego myśliwego, jego wyposażenie, a wreszcie region świata, łowisko i czasem nawet porę roku, w której je odwiedzimy. Fajna rzecz. Każde łowisko ma oczywiście swoją zwierzynę flagową, więc możemy też wybrać czy mamy ochotę na niedźwiedzia, czy zebrę. Tryb kariery natomiast rzuca nas w myśliwską przygodę od początku. Zrazu więc musimy wykazać się męstwem i sprawnością pokonując niedźwiedzia za pomocą myśliwskiego noża, potem zmierzyć się z watahą wilków, by na sam koniec rozpocząć polowania w klasycznej formie.
Dangerous Hunts zakłada, że zwierzęta nie mają we krwi zbyt dużego lęku przed ludźmi. Że w obliczu niebezpieczeństwa będą raczej szarżować, niż kryć się pod kamieniami. Rozgrywka koleżeńska, jakiej się oddałem w ramach testów tej gry udowodniła, że nie tylko puma nie waha się atakować nieostrożnego myśliwego. Otóż podczas wyprawy na zebry jeden z moich przyjaciół nie miał szczęścia dwukrotnie. Najpierw jego zebra została zagryziona przez innego drapieżnika zanim zdążył ją ustrzelić (takie życie!), a zaraz potem, w szale klęski nie zauważył, że stał się celem rozwścieczonego bawołu, pasącego się opodal. Ucieczka była krótka i dzielny bawół obronił swoją łąkę przed intruzem, a my musieliśmy ładować grę od początku. Trzeba przyznać, że jest w tym nowym podejściu do myślistwa jakaś wciągająca idea. Zwierzęta nawiązały walkę i człowiek czuje się uczciwszy chyba. Zabawa w

normalne gry myśliwskie nie sprawiała mi takiej przyjemności, bo wiedziałem, że żeby nie wiem co i tak jestem silniejszy, a zwierzaki na mój widok (lub woń niesioną wiatrem) będą wiać. Teraz stałem się po dwakroć ostrożniejszy i niezwykle mnie to ekscytuje.
Mnogość łowisk i środowisk, zwierzaków, które można tropić, a wreszcie rozsądna jakość grafiki czynią z Cabela's Dangerous Hunts grę bardzo ciekawą i emocjonującą. Wciąż oczywiście niszową i tylko dla zainteresowanych, ale z drugiej strony taką, w którą przynajmniej chwilę pograć mogą pozornie nie zainteresowani. Ot, z ciekawości.

Grabarz

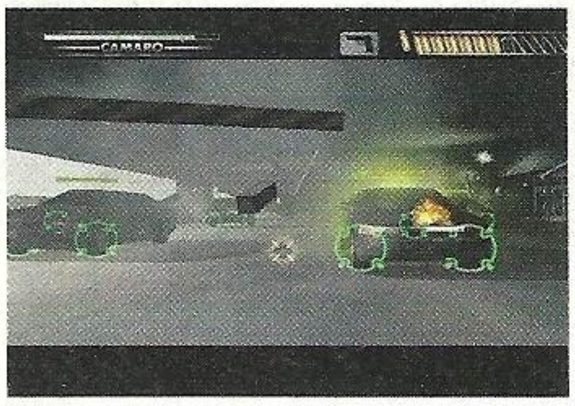
PS2 i Xbox — *Seria podąża w dobrym kierunku.*

- *Wydawca:* Activision
- *Producent:* Sand Grain
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

6.1



Maximum Chase

Na Maximum Chase składają się dwa tryby rozgrywki. Pierwszy polega na siedzeniu za kółkiem samochodu i uciekaniu przed pościgiem. W zasadzie nie jest to uciekanie sensu stricto, a po pierwsze, docieranie do wyznaczonego w danej lokacji miejsca, zaś po drugie, walka ze ścigającymi nas samochodami. Każda miejscówka to jakieś dziesięć minut jeżdżenia. Jest ich łącznie dwadzieścia, co z uwzględnieniem faktu, że kilka z nich powtórzymy daje jakieś trzy, cztery godziny gry. Mało, co tu ukrywać. Przez ten czas przemierzać będziemy ulice miast i spychać przeciwników na przeszkody. O to bowiem chodzi: o aktywną walkę, a nie tylko lawirowanie w ruchu ulicznym.
Mieliśmy jeden tryb gry, teraz drugi. W drugim jedna z postaci kieruje, a my wychylamy się z okna i strzelamy do atakujących nas przeciwników. Tak jak poprzednio samochód mknie zaułkami i autostradami, roztrącając skrzynie i nawet inne samochody, zaś my atakujemy. I tak to idzie. Maximum Chase jest zręcznościówką tak średnią, że powinni ją pokazywać jako flagowy przykład przeciętniactwa. Grafika średnia, muzyka średnia, a do tego – cud doprawdy – jeszcze średnia grywalność. Trochę cieszy, trochę frustruje uproszczeniami zręcznościowymi: tym, jak samochody odbijają się od przeszkód, jak działają kolizje naszego samochodu z wrogimi... Na pewno niezbyt uczciwym posunięciem będzie sprzedaż tej gry za normalną cenę. Jeśli już kupować ten – góra – czterogodzinny hit, to tylko tam, gdzie cena będzie adekwatna.

Grabarz

Xbox

- *Wydawca:* Microsoft
- *Producent:* Genki
- *Liczba graczy:* 1

5.5

Corvette

Symbol amerykańskiego przemysłu motoryzacyjnego w 2003 roku obchodził pięćdziesiąte urodziny.

TDK Mediactive postanowiło uczcić ten fakt wydając grę wyścigową, w której jedyną marką samochodów, jaką możemy się ścigać jest właśnie Corvetta. Dla jednych będzie to zaleta, dla innych wada. Dla mnie nie jest ani tym, ani tym, a cała gra w ogóle dość kiepsko wypada na tle innych dostępnych na Xboksie gier z tego gatunku. Podobnie zresztą jak wydany przez TDK nie tak dawno temu Mercedes Benz World Racing. Ale tam przynajmniej były różne klasy samochodów – limuzyny, terenówki, sportowe kabriolety i małe samochody. W Corvette mamy do czynienia z tylko jednym typem samochodu – sportowym oczywiście. Fakt, Corvetta z 1953 roku różni się znacznie od najnowszego modelu tej marki, ale wcale nie tak znowu bardzo. A przynajmniej gra nie daje tego odczuć i choć wózków jest z osiemdziesiąt, to nie ma pomiędzy nimi wielkiej różnicy ani w wyglądzie zewnętrznym (bo przecież sylwetka tego samochodu nie ulegała w ciągu dziesięcioleci zbyt wielkim zmianom) ani w brzmieniu silnika, a i na trasie fury zachowują się w miarę podobnie.
W grafice cała para poszła w samochody i te rzeczywiście są całkiem ładne. Reszta to już jednak popłuczyny po wizualnych rozkoszach Project Gotham Racing 2. Stosunkowo marne tekstury, proste obiekty i trzydzieści klatek na sekundę to nie jest grafika, jakiej spodziewamy się po najnowszych grach na konsolę Microsoftu. A upiększacze w postaci przelatujących tu i ówdzie samolotów, czy innych niezidentyfikowanych bliżej obiektów latających lub pracujących przy drodze maszyn budzą w obecnych czasach raczej uśmiech politowania niż zachwyt.
Problem z Corvettą jest taki – na podstawowym poziomie trudności gra jest zbyt prosta, a przeciwnicy jeżdżą jak idioci i zanim gracz dojdzie do tego, że należałoby coś z tym zrobić, gra zaczyna go nudzić i ląduje na półce. Wprawdzie podniesienie poprzeczki nie daje wiele, ale przynajmniej sprawia, że zabawa staje się jakimś tam wyzwaniem. Sterowanie jest czysto zręcznościowe, niemal zero symulacji, a jedynym utrudnieniem jest fakt, że dość łatwo jest obrócić napędzany na tylną oś samochód i wypaść z trasy, szczególnie gdy jakiś bałwan zajedzie nam drogę. A tak poza tym, to niewiele jest tu plusów - perfekcyjne opanowanie samochodu przychodzi po jakiś pięciu minutach jazdy. Na plus muszę jednak zapisać fakt, że w pierwszych modelach czuć miękkie zawieszenie tak charakterystyczne dla starszych amerykańskich samochodów, a w najnowszych furach jest już ono utwardzone i usportowione.
Kilka trybów gry pozwala się trochę pobawić,

a główny tryb kariery chwilkę potrafi urwać, ale nie jest to nic specjalnego i odkrywczego. Po prostu rzemiosło i odtwórczość. Nawet ulepszenia naszych samochodów zdobywane w trakcie postępów w karierze specjalnie nie cieszą, bo montowane są automatycznie, a zresztą wielkich zmian w zachowaniu samochodu na trasie i tak nie przynoszą.
Corvetta to przeciętniak w każdym calu. Grafika średnia, dźwięk średni do słabego, a grywalność po prostu nijaka.
Fani Corvetty znajdą tu sporo miodu, ale gra może służyć raczej jako multimedialny katalog Corvett niż prawdziwa rozrywka. Choć trzeba też zaznaczyć, że jest to produkt sprzedawany w „dobrej cenie". A fakt, że obsługuje Xbox Live! da entuzjastom tej marki możliwość spotkania się w wyścigu. Bo wątpię, czy pojawi się tam ktoś jeszcze.
Marcellus

Xbox — *Nawet za stówę nie warto. Niech stanieje.*

- *Wydawca:* TDK
- *Producent:* TDK
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

5.5

Wykorzystuje: *System Link, Xbox Live!*

Alarm for Cobra 11

Pewnie wielu z Was natknęło się niegdyś na serial pod tytułem „Cobra - oddział specjalny" (czy jakoś tak). Ta niemiecka produkcja opowiada o dzielnych policjantach walczących z przestępczością i obfituje w sceny pościgów samochodowych, a stąd już tylko krok do gry. Słabej, ale taniej.
W nowej produkcji holendrów z Davilex znalazła się zabawa w policjantów i złodziei. Wygląda to tak: dostajemy zadanie rozpracowania gangu organizującego nielegalne wyścigi na ulicach niemieckich miast. Najpierw trzeba się wkręcić, czyli wygrać jazdę na czas i pięć wyścigów, a potem należy rozwalić finałowego przeciwnika w stylu znanym ze starego Drivera – obtłukując systematycznie jego samochód. Brzmi całkiem nieźle, ale takie nie jest. W dobie prześlicznego Need for Speed Underground grafika tej gry wypada po prostu beznadziejnie. Maksymalnie uproszczone modele pojazdów i potwornie ubogie w szczegóły trasy nie zachęcają specjalnie do zabawy. Mankamentem tej produkcji jest jej długość. Dwie, trzy godzinki i tryb misji mamy już załatwiony, bo jest ich zaledwie szesnaście - po cztery w każdym z czterech miast: Kolonii, Berlinie, Hamburgu i Monachium. Zostaje jeżdżenie w Time Trial lub pojedynczych wyścigach ale i tu nie znajdziemy zbyt wiele zabawy – tras jest bardzo mało.
Marcellus

PlayStation 2

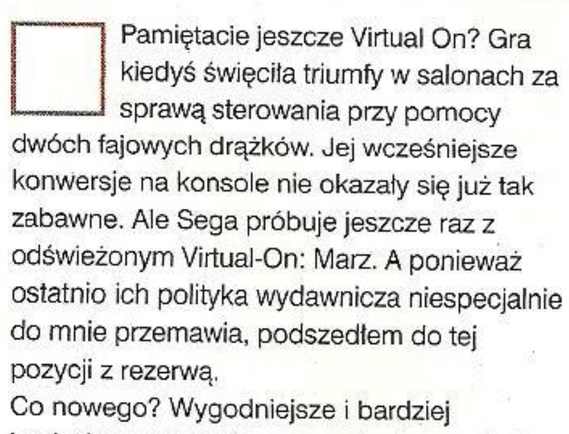
- *Wydawca:* THQ
- *Producent:* Davilex
- *Liczba graczy:* 1-2

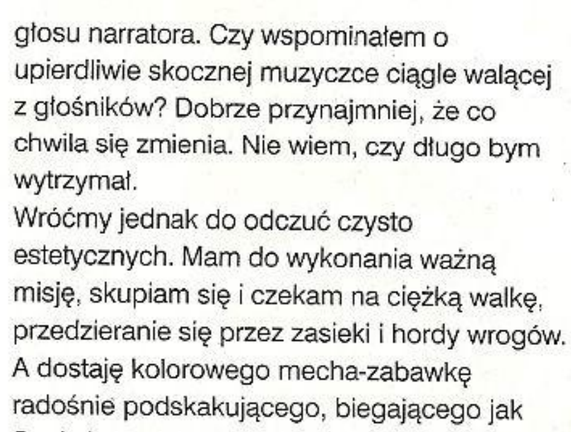
4.8

Virtual On Marz

Mars. Opuszczony. Zapomniany. To są pierwsze słowa, które usłyszycie w intro ostatniej części Virtual-On. Co za ironia. Te słowa doskonale określają tę grę.

Pamiętacie jeszcze Virtual On? Gra kiedyś święciła triumfy w salonach za sprawą sterowania przy pomocy dwóch fajowych drążków. Jej wcześniejsze konwersje na konsole nie okazały się już tak zabawne. Ale Sega próbuje jeszcze raz z odświeżonym Virtual-On: Marz. A ponieważ ostatnio ich polityka wydawnicza niespecjalnie do mnie przemawia, podszedłem do tej pozycji z rezerwą.
Co nowego? Wygodniejsze i bardziej intuicyjne sterowanie oraz rozbudowany tryb historii. Od początku jasne jest, że to ta druga rzecz ma pociągnąć tytuł. Fabuła? Proszę bardzo. Ludzie walczą, ale mają już dość masowych mordów, dlatego do rozwiązywania swoich sporów używają walk na arenie. Tą areną jest Mars. I rzeczywiście dostajemy jakieś wytyczne, a między walkami ochłapy fabuły. Ale sami powiedzcie, czy z gry czysto zręcznościowej da się zrobić pozycję poważną, mającą jakieś głębsze przesłania? Nie da się. Hermetyczna, sterylna grafika robotów i miejsc nijak pasuje do głębokiego głosu narratora. Czy wspominałem o upierdliwie skocznej muzyczce ciągle walącej z głośników? Dobrze przynajmniej, że co chwila się zmienia. Nie wiem, czy długo bym wytrzymał.
Wróćmy jednak do odczuć czysto estetycznych. Mam do wykonania ważną misję, skupiam się i czekam na ciężką walkę, przedzieranie się przez zasieki i hordy wrogów. A dostaję kolorowego mecha-zabawkę radośnie podskakującego, biegającego jak Sonic i strzelającego niebieskimi kulami. Pokonani zostawiają po sobie płyty kompaktowe i... I już nie mogę. To jest tak infantylne, że aż nie do strawienia.
Co potrafi nasz meszek? Szybko ślizgać się po powierzchni przy użyciu dopalaczy, podlatywać przez kilka sekund i strzelać kilkoma rodzajami pocisków.
Cała gra jest w stanie przyciągnąć na kilka dobrych minut, kiedy się śmiejecie i jeszcze nie rozumiecie, o co chodzi. Jednak kiedy dotrze do Waszej świadomości, że tu jest tylko tyle i nic pod tym się nie kryje, zabawa szybko





się skończy. Im prędzej, tym lepiej, ponieważ ta część jest naprawdę biedna. Co z tego, że wybierać można spośród 40. mechów? Wszystkie wyglądają jak plastykowe zabawki, którymi bawią się dzieci poniżej dziesiątego roku życia. Być może im VO spodobałoby się. Pytanie tylko, czy nie lepiej zainwestować w tytuł po prostu dłuższy. Więcej zabawy za tyle samo kasy – tak powinno reklamować się pozycje konkurencyjne dla Virtual-On. I kwestia wyglądu, która tu i ówdzie już wyłaniała się w tej recenzji. Od czasów Dreamcasta nie zmieniło się praktycznie nic. Jest wyższa rozdzielczość, trochę więcej klatek animacji. A przepraszam, który mamy rok? Nie można się było bardziej postarać? Podretuszować, zmienić projekty? Ale to nowa Sega. Dużo tytułów jak najmniejszym kosztem. Trzeba nadrabiać straty.
VO kiedyś był dobrą grą, potem tylko średnią. Czym jest teraz? Czy nie lepiej zostawić stare, nie docenione pomysły w spokoju? Fani VO już dawno przesiedli się na bardziej ambitne tytuły.
OG

PlayStation 2 — *Relikt minionej epoki. Naprawdę nic ciekawego.*

- *Wydawca:* Sega
- *Producent:* Hitmaker
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

5.0

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB*

- **Dobre:** Rozbudowany świat, choć podziemny. Sporo w nim szczegółów, mnóstwo przedmiotów – gra potrafi wciągnąć
- **Złe:** Sporo łazęgowania i cofania się. Kolizje mogłyby być stanowczo lepsze.
- **Brzydkie:** Modele obiektów. Niewiele jest naprawdę ładnych. Zwykle na ich widok wykwita na twarzy wyraz zniechęcenia.

Arx Fatalis

Powiedzenie, że koty widzą w ciemnościach z lekka mija się z prawdą. Nawet koty potrzebują nieco światła, żeby widzieć. W kompletnych ciemnościach także są ślepe jak krety.

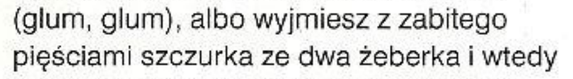
Gra jest bardzo mroczna - w końcu akcja rozgrywa się pod ziemią.

Bajer polega jednak na tym, że to, co nam się wydaje kompletnymi ciemnościami, dla kotów jest jeszcze szarówką. Nasze oczy wymagają nieco większego natężenia światła, żeby działać. W Arx Fatalis do ciemności trzeba się będzie przyzwyczaić. Świat, w którym toczy się akcja tego RPGa FPP pożegnał się ze słońcem jakiś czas temu i trzeba było zejść do podziemi, gdzie cieplej i przynajmniej nie pada. Nastawcie się więc na to, że przez całą grę – mówiąc brzydko – oglądać będziecie sufit.

Bohater nie wyróżnia się niczym spośród znanych bohaterów gier RPG. Wtrącono go do lochu i zabrano wszystko, co miał. Mocne uderzenie w głowę odebrało mu także pamięć, w związku z czym pomimo tego, że jakieś tam umiejętności ma i nawet magię potrafi z siebie wykrzesać, to za diabła nie wie kim był i dlaczego znalazł się tu, gdzie się znalazł. Gra jest dość dobrym RPGiem, którego sadowić trzeba, jeśli chodzi o odczucia podczas zabawy, gdzieś obok Morrowinda, a jeśli chodzi o jakość tuż za nim i za Knights of the Old Republic.

Łazimy sobie po podziemiach, łajamy przeciwników, rozwiązujemy krótkie puzzle i rzucamy magię, a wreszcie – starym zwyczajem gier fabularnych – kradniemy co popadnie.

Niemałym atutem Arx Fatalis jest to, że każdy z typów RPGowych graczy może tu znaleźć coś dla siebie. Można lecieć przed siebie nie rozglądając się po ścianach i istnieje spora szansa na to, że uda się przejść kolejne etapy. I analogicznie, oblizywacz ścian i miłośnik klepania szczurów, żeby zdobywać pojedyncze punkty doświadczenia, także powinien sobie spokojnie poradzić. Oczywiście istnieje jakaś podstawowa grupa



przedmiotów (tzw. Quest items), które trzeba w przygodzie znaleźć, żeby móc ruszyć dalej, ale nie jest to wielkim problemem.

Ilekroć mam do czynienia z tego typu grą, przychodzi mi na myśl, że jest to zabawa w chodzenie. Takie też odniosłem wrażenie podczas godzin z Arx Fatalis. Na pewno stronić powinni od tego tytułu gracze niecierpliwi. Gros rozgrywki bowiem polega na dreptaniu po korytarzach i zbieraniu skarbów. Poszukiwaniu przejść i korytarzy także. Z rzadka pojawiają się przeciwnicy, których wypada usunąć z drogi. Ot, w wodzie znajdziesz czasem świeżą rybę (glum, glum), albo wyjmiesz z zabitego pięściami szczurka ze dwa żeberka i wtedy poszukać trzeba ogniska, lub samemu je rozpalić, żeby przygrzać surowe mięso. To jednak zajmuje nieco czasu. Poza tym zdarzy się, że nieoczekiwanie znajdziemy skrót do końcowego korytarza danego poziomu i zechcemy wrócić, by pokręcić się jeszcze po starym poziomie i wycisnąć z niego tyle doświadczenia, ile się da. Znawcy gier RPG wiedzą, co to znaczy wskoczyć na skróty na kolejny poziom.

Bywa też zgoła inaczej. W jednym z pierwszych poziomów trafiamy na zepsuty mechanizm windy i żeby go naprawić potrzebna jest lina. Ta natomiast znajduje się na samym końcu poziomu (o czym dowiadujemy się nieco później). Stąd też, kiedy odnajdujemy wreszcie linę, musimy przedreptać kilkadziesiąt metrów gry przez labirynt korytarzy, żeby wsadzić linkę w windę. Proceder ten jest dosyć popularny, a zwróciłem nań uwagę dlatego, że nie ukrywam, iż bardzo tego nie lubię. Nie lubię cofania się bez sensu. No, ale tak wymyślili i pewnie jest to bardzo „życiowe", jak powiedzieliby autorzy. Oni sami zresztą są Francuzami i to niemal identyczny skład grupy, która kiedyś zrobiła hit Ultima Underworld.

Sam Arx Fatalis jest konwersją z PCta, ale – co uczciwie należy przyznać – konwersją niemal dobrą. Szwankuje tylko czas ładowania (baaardzo długi, choć poziomy nie są gigantyczne).

Graficznie nie jest źle i da się grać. Podczas zabawy odnosi się jednak bezustannie wrażenie, że tuż obok elementów, które wyglądają nieźle (tekstury ścian, podłogi, wnętrza komnat), są obiekty naprawdę toporne: przeciwnicy, pojedyncze potwory, woda, kamienie, które można podnieść. Stąd pewne rozdarcie w ocenie tego tytułu. Po wtóre chciałoby się, żeby te wnętrza jakoś szybciej się zmieniały, nie były tak monotonne, nie próbowały cały czas urzekać tymi samymi konfiguracjami, efektami (na przykład wodospadami – żeby te wodospady jeszcze jakoś super wyglądały). Z drugiej strony oczywiście mamy za to w prezencie możliwość interakcji z wieloma przedmiotami, które dzielą się na dwie grupy: takie, które można wsadzić do torby i takie, które można tylko nieść przez chwilę w rękach (wtedy niczego innego do ręki nie weźmiesz). Do takich przedmiotów należą na przykład duże kawałki skał. I one właśnie pokazują jasno największy problem gry: kolizje. Nie da się ułożyć kawałków skał jeden na drugim. Po prostu się w siebie zapadają. Czasem też okaże się, że nasza postać tak zapędzi się między skały, że nie ma możliwości się stamtąd wykaraskać i przebiera nogami w miejscu. Analogicznie podczas walki. Atakujemy prawym spustem i im dłużej go przytrzymamy, tym mocniejszy będzie atak (w grze postać bierze większy zamach). Pomysł świetny, ale czasem jeśli staniemy zbyt blisko przeciwnika miecz po prostu przechodzi za nim.

Idźmy dalej. W pewnym miejscu można stanąć pod niedużym wodospadem i zerknąć, co jest na jego szczycie. Otóż jest tam komnata, a obok niej leży kilka przedmiotów. Wystarczy że je widać i już można zebrać. Trochę to pachnie prostymi błędami, ale co poradzić. Podsumowując: Arx Fatalis jest RPGiem o dość ciekawym scenariuszu i pachnących starą szkołą tych tytułów. Na szczęście nie jest tak jak w RPGach japońskich, że jeśli nie dopakujesz postaci, to nie masz żadnej szansy z bossem, czy nawet z NPCami. Tu też liczy się zręczność. Na przykład możesz odskakiwać trzymając trigger, czekać aż przeciwnik tnie w powietrze z rozpędu i przyskakiwać, puszczając trigger, który naładował siłę ciosu na maksa. Możliwości sporo i przez to Arx Fatalis jednak wciąga.

Grabarz

Magia gestów

W Arx Fatalis magię wykonuje się za pomocą gestów dłoni. Wybierając opcję rzucania czarów wpisujemy combo z kierunków. Rysujemy na ekranie eleganckie świetliste figury geometryczne i czar zaczyna działać. Można też sobie magię zbuforować. Wklepać kierunki, ale czar uwięzić w dłoniach i potem uwolnić go jednym przyciskiem (sprawdza się podczas walki). Bardzo fajny efekt, bo dodaje magii naturalizmu. Trzeba się jej uczyć, pamiętać i mieć czas na rzucenie czaru. Oprócz gestów są jeszcze pergaminy, których przeczytanie rzuca czar od ręki. Pergaminy jednak są jednorazowe. Tak czy siak – sporo zabawy z używania magii.

Przejrzyste menu przedmiotów. Jak widać można ich nieść naprawdę sporo.

Xbox, PS2 i GCN *Zatapuje się za Morrowindem i KOTOR.*

- *Wydawca:* Dreamcatcher
- *Producent:* Arkane Studios
- *Liczba graczy:* 1

Wykorzystuje: -

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

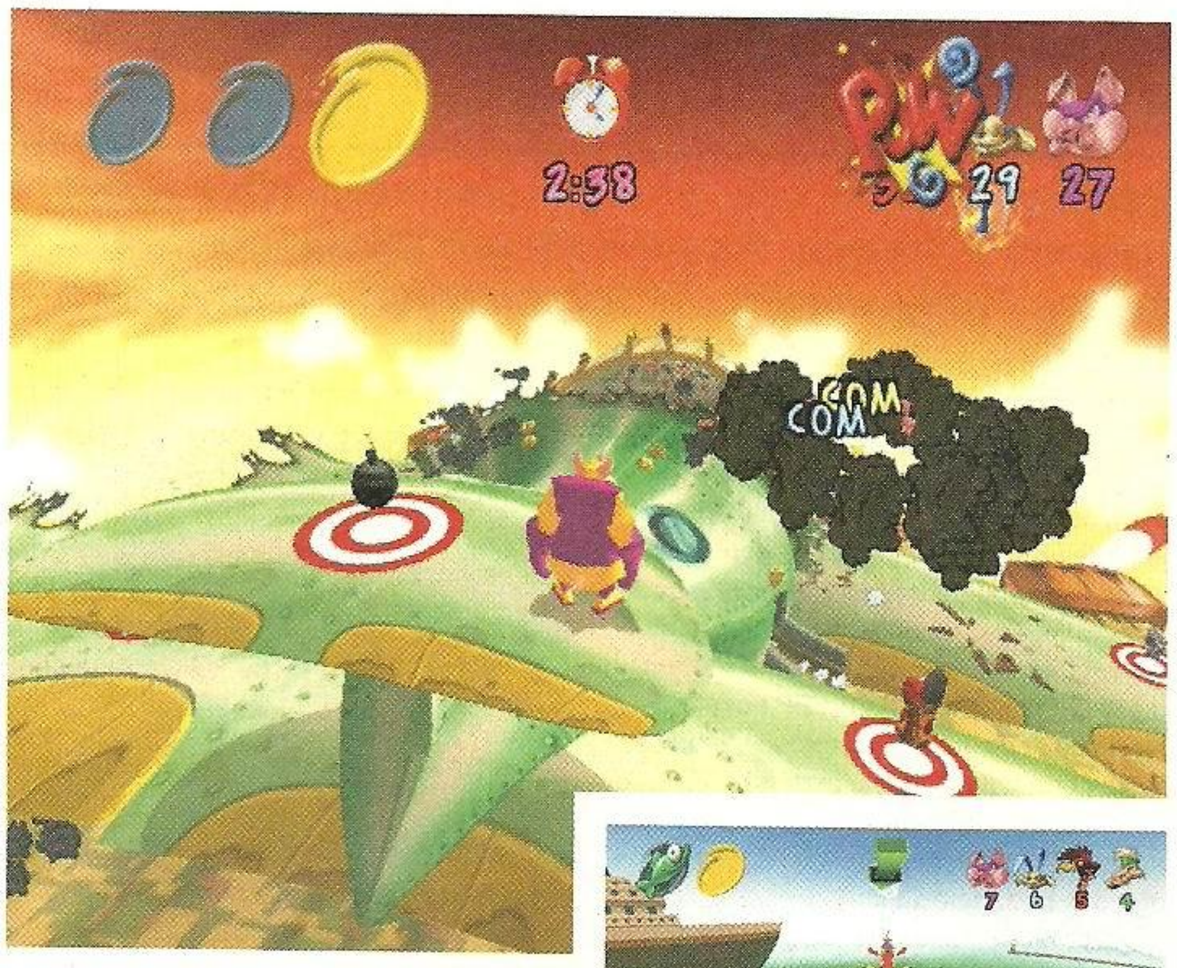
7.6

Super Farm

Jako że mieszkam w mieście, a babcię prowadzącą gospodarstwo mogę odwiedzać bardzo rzadko, to z inwentarzem wiejskim spotykam się zazwyczaj tylko podczas posiłków.

Aż tu nagle wyskakuje na PS2 Super Farm, dzięki której w smażonych kurczakach, salami i pysznym pasztecie dostrzegłem coś więcej niż tylko smakowite potrawy mające zapełnić mój żołądek. A mianowicie... psychopatyczne, sadystyczne i do reszty zwyrodniałe monstra cierpiące chyba od urodzenia na chorobę wściekłych krów.

Uch, szczerze mówiąc spodziewałem się tutaj sympatycznej i cukierkowej zabawki dla młodszych graczy uwielbiających milutkie zwierzaczki, a otrzymałem niezłą orgię, w której rolę główną grają mocno zboczone kaczki, świnie, koguty i inni mieszkańcy farmy. Cała ta szalona paczka postanowiła nieco się rozerwać zanim trafi do piekarnika, a następnie na talerz gospodarza. A sposób na rozrywkę mają nasi mieszkańcy farmy zaiste oryginalny. Wskakują na jedną z kilkunastu plansz i zaczynają się niemiłosiernie okładać czym tylko popadnie. Krowie łajno, łopata, puszka fasoli wywołująca ostre gazy, czy też klasyczne kowadło spadające na głowę przeciwnika to zaledwie niektóre z instrumentów zagłady walających się tu i ówdzie po dostępnych planszach. Tłuc się można razem z kolegami w kilku trybach rozgrywki i wówczas zabawa jest najbardziej rajcująca, ale mamy tu też nie mniej ciekawy Story Mode, w którym akcja obraca się wokół lokalnej piękności – kaczki (a może indyczki, ja tam się na drobiu nie znam) Pameli odznaczającej się pokaźnych rozmiarów kuprem i gigantycznymi piersiami, przy których inna popularna Pam mogłaby nabawić się kompleksów. Co ważniejsze, to właśnie w tym trybie możemy poznać chore poczucie humoru autorów gry. Kilkanaście scenek animowanych, które docenią chyba tylko fani Monty Pythona, pokazuje historię zakazanej miłości świni, koguta, królika i osła do kaczej Miss Świata. Aby zdobyć względy Pameli bohaterowie muszą wykonać szereg zadań i udowodnić swą wyższość nad konkurentami do ręki... a raczej skrzydła kaczki. Raz należy najzwyczajniej w świecie sklepać maskę wszystkim niedorozwiniętym umysłowo (nawet jak na zwierzaki) przeciwnikom, ale z kolei innym razem trzeba jak najszybciej przynieść wybrance jej ulubione grzybki albo małe kociaki, które Pamela alias Wielki Kuper wykorzysta... zamiast papieru toaletowego. Że niby co?? Zamiast papieru toaletowego? Hmmm, to jeszcze nie wszystko. Celowo nie



podaję innych wynaturzonych misji oraz zachowań zarówno kaczki jak i jej amantów, aby nie zepsuć chorej zabawy tym, którzy skuszą się na tę pozycję. Szalone tempo rozgrywki, dodatkowe postacie oraz plansze, całkiem przystępna oprawa A/V i cała „kupa" śmiechu stawiają ten tytuł w naprawdę pozytywnym świetle. Jeśli lubicie bezsensowną rozwałkę przypominającą nieco uproszczonego Powerstona z DC, to rzućcie łaskawym okiem na Super Farm. Ani rewolucji ani rewelacji tu nie znajdziecie, ale za to

solidną porcję śmiechu i przyjemną zabawę na pewno. Summa summarum - sympatyczna pozycja nie tylko dla fanów filmu „Babe – świnka z klasą".

Qoora

PlayStation 2 — *Zakręcona, zwariowana, spoko bajka!*

- *Wydawca:* Ignition
- *Producent:* Asobo Studio
- *Liczba graczy:* 1 -4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB*

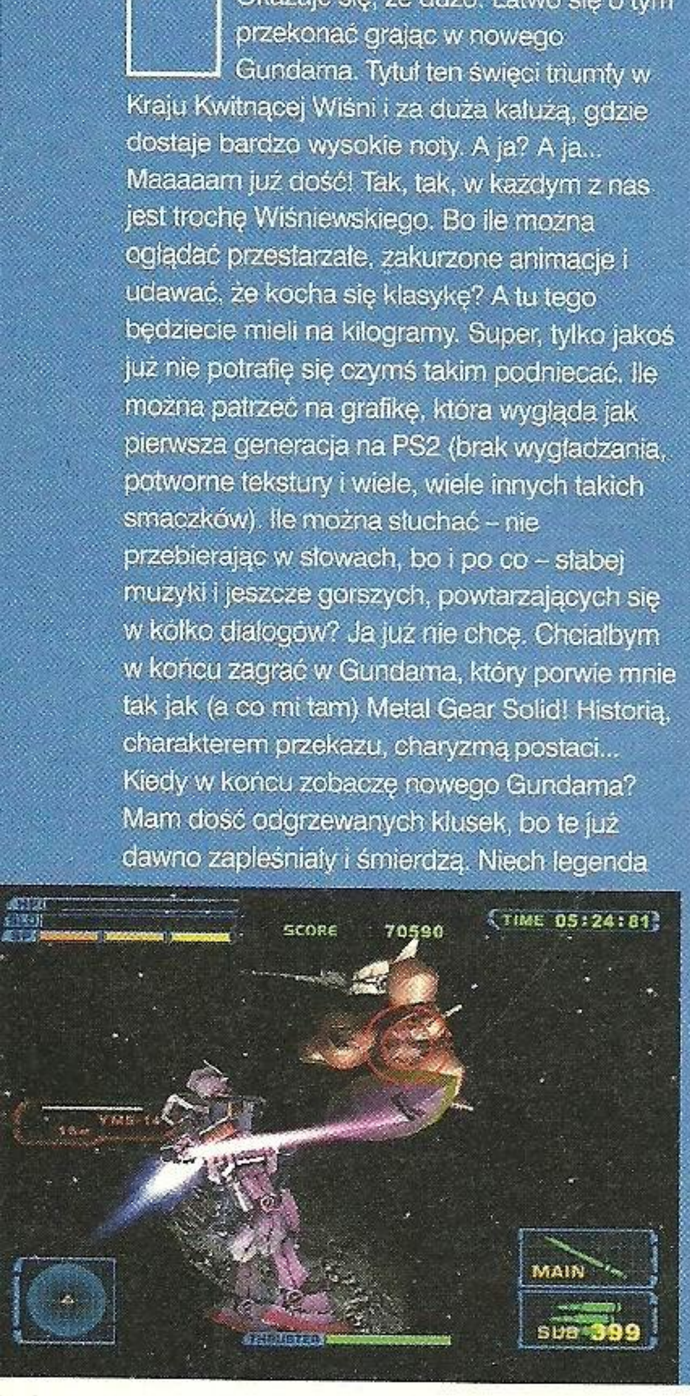
6.7

Mobile Suit Gundam Encounters In Space

Mimo całego mojego szacunku dla japońskiej kultury masowej czasami zastanawiam się, jak dużo kiczu twórcy anime są jeszcze w stanie nam wcisnąć?

Okazuje się, że dużo. Łatwo się o tym przekonać grając w nowego Gundama. Tytuł ten święci triumfy w Kraju Kwitnącej Wiśni i za duża kałużą, gdzie dostaje bardzo wysokie noty. A ja? A ja... Maaaaam już dość! Tak, tak, w każdym z nas jest trochę Wiśniewskiego. Bo ile można oglądać przestarzałe, zakurzone animacje i udawać, że kocha się klasykę? A tu tego będziecie mieli na kilogramy. Super, tylko jakoś już nie potrafię się czymś takim podniecać. Ile można patrzeć na grafikę, która wygląda jak pierwsza generacja na PS2 (brak wygładzania, potworne tekstury i wiele, wiele innych takich smaczków). Ile można słuchać – nie przebierając w słowach, bo i po co – słabej muzyki i jeszcze gorszych, powtarzających się w kółko dialogów? Ja już nie chcę. Chciałbym w końcu zagrać w Gundama, który porwie mnie tak jak (a co mi tam) Metal Gear Solid! Historią, charakterem przekazu, charyzmą postaci... Kiedy w końcu zobaczę nowego Gundama? Mam dość odgrzewanych klusek, bo te już dawno zapleśniały i śmierdzą. Niech legenda pozostanie legendą. A z Gundamem jest teraz, jak z Armored Core. Rok w rok odgrzewanka identyczna jak poprzednia.

Bandai wie jednak lepiej i wprowadza rewolucję do swojej serii. Teraz wielgachnym robotem będziecie walczyć tylko w przestrzeni kosmicznej. Ktoś porównał Encounters in Space do Zone of the Enders. Potwierdzam. Jest pewna wspólna wypadkowa. Doszukacie się podobieństw w sterowaniu, może sposobie ukazywania akcji. Ale to wszystko! Nie chce żeby ktokolwiek z Was więcej myślał o tym Gundamie, jako klonie ZOE, ponieważ w tym przypadku byłaby to potwarz dla Konami. Sterowanie? Proste i niezawodne. Analogiem kierujemy Gundamem, przyciski geometryczne służą do atakowania. Jest trochę ślamazarnie, szczególnie po przesiadce z ZOE (kurcze...), ale da się przyzwyczaić. Fizyka świata, walki, efekty, ilość trybów gry (szczególnie dla dwóch osób, oraz ten, w którym tworzymy własnego pilota), dodatki podnoszą wartość Encounters in Space. I wszyscy byliby szczęśliwi gdyby nie jeden szczególik, o którym starałem się Wam opowiedzieć od samego początku. Tym szczególikiem jest walący po oczach od samego początku do końca KICZ. Co z tego, że walka z bossem jest całkiem w porządku, jeśli co chwilę przerywana jest bezsensownymi najazdami na Gundama i debilnymi pogaduszkami w stylu: Zabiję Cię.. Nie jesteś gotów na mój super-szybki statek! Proszę...



Nie uwierzycie (a jak nie uwierzycie to po co będę gadał, jak to zwykł mówić Halama)! Encounters in Space po raz kolejny opowiada historię o biednym, zagubionym chłopczyku, który dostaje się do pilnie strzeżonego prototypu mecha i go uruchamia. Oczywiście w mgnieniu oka staje się najlepszym pilotem we flocie, rozgramia wszystkich, jest dabest i w ogóle ze szczyla robi się bohater. Zieeew. Nie wiem, jak Wy, ale ja wychodzę z tego seansu. Dziękuję bardzo. Jak będę chciał sobie pograć w kosmiczną epopeję to wybiorę ambitniejszą pozycję (i Wam też to radzę). To średniak dobity sposobem prezentacji.

OG

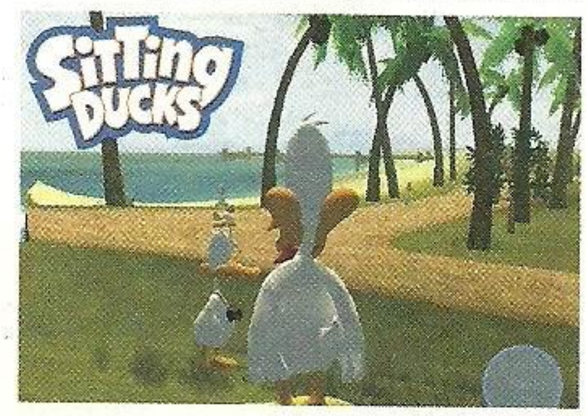
PlayStation 2 — *Stara szkoła badziewia. Do roboty, Bandai!*

- *Wydawca:* Bandai
- *Producent:* Bandai
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

5.6



Sitting Ducks

Bohaterem, a raczej ofiarą tego ponurego żartu jest kaczor Bill, który tuła się po swoim małym miasteczku, spotyka znajomych, w tym największego przyjaciela – krokodyla Aldo i wykonuje różne, niezbyt ciekawe zadania. Tu dojechać, tam coś znaleźć, a jeszcze gdzie indziej z kimś pogadać. Wszystko to wygląda jak mierna podróbka The Simpsons: Hit and Run z beznadziejną dynamiką, fatalną kamerą oraz akcją wciągającą nie bardziej niż dwutysięczny odcinek „Mody na Sukces". Grafika w tej „superprodukcji" jest uboższa niż mysz kościelna, a liczba przechodniów i pojazdów poruszających się po kaczej metropolii może przyprawić o zawroty głowy każdego... kto potrafi liczyć tylko do trzech. Koniec, starczy tego, bo wpadnę w depresję. Zapomnijcie czym prędzej o Sitting Ducks, gdyż na rynku są setki znacznie lepszych gier, które warte są Waszych pieniędzy, a dzieło panów z LSP niech Wam głowy nie zawraca. Trójkę przyznaję chyba tylko za beznadziejne dialogi i „śmieszne inaczej" dźwięki, które mimo wszystko nieco mnie rozbawiły swoją nędzną jakością. Ech, w tym miesiącu Sitting Ducks, ale mam nadzieję, że za parę miesięcy szef wynagrodzi mi to cierpienie dając do recenzji Killzone... Prawda szefie? (no fakin łej, KZ is majn majn maaaaajn – gsh)

Qoora

PlayStation 2

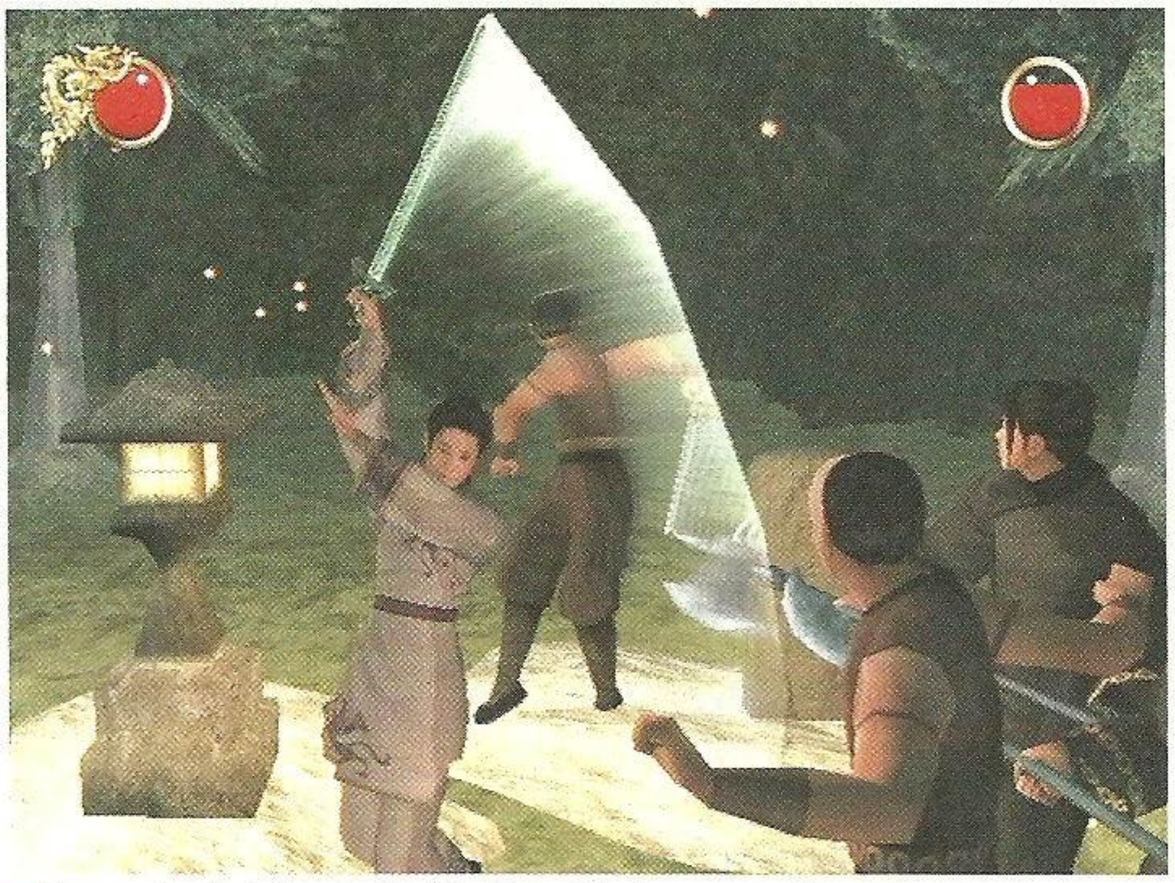
- *Wydawca:* Vivendi Universal
- *Producent:* LSP
- *Liczba graczy:* 1

3.0

- **Dobre:** Wstawki filmowe, widowiskowość niektórych pojedynków oraz... dajmy sobie spokój.
- **Złe:** Monotonia, prostota, nuda. Więcej nie chce mi się wyliczać.
- **Brzydkie:** Ubogie scenerie oraz fatalna kamera, która potrafi doprowadzić na skraj załamania nerwowego.

Crouching Tiger, Hidden Dragon

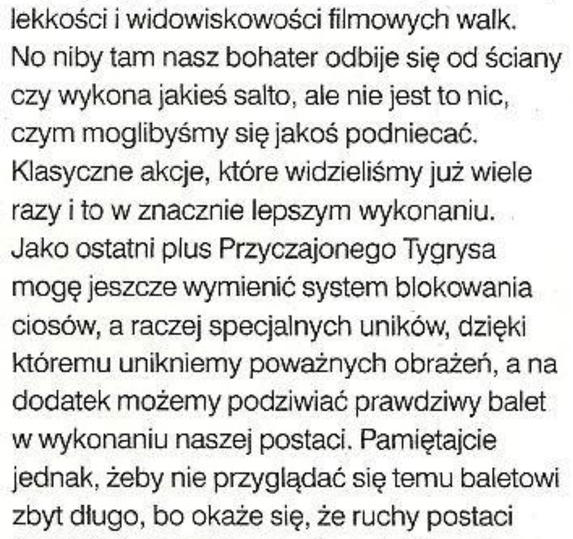
No panowie, przecież licencja dobrego filmu to nie wino i im starsza, tym bardziej traci na wartości! Ale ja się nie znam, chłopaki z Genki wiedzą lepiej.



Nie sposób odmówić zabawie widowiskowości, ale to naprawdę przeciętna pozycja.

A niech ich wszyscy diabli! Przyczajony Tygrys, Ukryty Smok to jeden z moich ulubionych filmów, przy którym nawet Hero musi z pokorą pochylić czoła i uznać wyższość dzieła autorstwa Anga Lee (*nonsens – gsh & mac*). No i to cudowne zakończenie! Ech, ale kogo obchodzi moja opinia? Na pewno nie panów odpowiedzialnych za przeniesienie tego obrazu na PlayStation 2. Nie dość, że pozwolili wielu graczom zapomnieć o tym genialnym filmie (wszak mijają trzy lata od jego premiery), to na dodatek swoją pracę totalnie zlekceważyli i zamiast murowanego hiciora oddają nam w ręce przeciętny, żeby nie powiedzieć słaby tytuł. Nie ma sensu, żebym trzymał Was w niepewności i zmuszał do lektury całej recenzji więc czytajcie tylko, jeżeli chcecie wiedzieć, co sknocili geniusze kryjący się pod tajemniczą nazwą Genki.

Wobec tego załatwmy to szybko i bezboleśnie, czyli na początek omówmy sobie pozytywne strony Przyczajonego Tygrysa i Ukrytego Smoka. No więc mamy tu... No właśnie, co my tu mamy? Prawdę mówiąc to niewiele. Przede wszystkim fragmenty filmu służące jako niektóre scenki przerywnikowe. Chociaż sądzę, że każdy zainteresowany tą pozycją i tak posiada CTHD w swojej prywatnej kolekcji i fragmenty filmu nie są tym, czego najbardziej oczekiwał od gry. Dobra, jedziemy dalej. Na plus można zaliczyć też system walki, który w sumie gra tutaj pierwsze skrzypce i nadaje grze jakiegoś charakteru. Widać, że autorzy mieli momentami jakieś przebłyski, ale jakoś nie znalazły one przełożenia na coś, co przykuje gracza na długie godziny do konsoli. Sam zamysł nie był najgorszy. Można walczyć gołymi rękami (i nogami, hehe) albo też chwycić za broń, którą najczęściej pozyskujemy od wrogów i właśnie nią klepać nadciągających zewsząd adwersarzy. Co



ciekawe, w zależności od tego, którą metodę wybierzemy, będziemy rozwijać albo ataki zadawane orężem, albo walkę wręcz. Szkoda tylko, że oprócz kilku ruchów specjalnych, na których można przez chwilę zawiesić oko, reszta ciosów i prościutkich combosów to najzwyklejszy w świecie standard pozbawiony lekkości i widowiskowości filmowych walk. No niby tam nasz bohater odbije się od ściany czy wykona jakieś salto, ale nie jest to nic, czym moglibyśmy się jakoś podniecać. Klasyczne akcje, które widzieliśmy już wiele razy i to w znacznie lepszym wykonaniu. Jako ostatni plus Przyczajonego Tygrysa mogę jeszcze wymienić system blokowania ciosów, a raczej specjalnych uników, dzięki któremu unikniemy poważnych obrażeń, a na dodatek możemy podziwiać prawdziwy balet w wykonaniu naszej postaci. Pamiętajcie jednak, żeby nie przyglądać się temu baletowi zbyt długo, bo okaże się, że ruchy postaci wyglądają raczej sztucznie, a niektóre ciosy, których w zasadzie uniknęliśmy i tak nas trafiają.

Och, trochę za bardzo się rozpisałem na temat pozytywnych stron tej gry i gotowiście pomyśleć, że to wcale nie jest taka kiepska pozycja. No cóż, wystarczy jednak spędzić przy CTHD dwa popołudnia, aby przekonać się, że jest to jedna z najbardziej monotonnych gier dostępnych na naszą konsolę. Co prawda mamy trzy grywalne postaci wyciągnięte żywcem z filmu (każda postać przypada na jeden z trzech rozdziałów, na jakie podzielona jest gra), czyli zbuntowaną Jen, opanowaną Shu Lien oraz niepokonanego Li Mu Baia, lecz różnice pomiędzy nimi są raczej niewielkie jeśli chodzi o wykonywane techniki. W rezultacie przemy wciąż przed siebie wciskając bezmyślnie przyciski,

rozbrajając coraz to nowych przeciwników i oglądając podobne animacje ruchów.

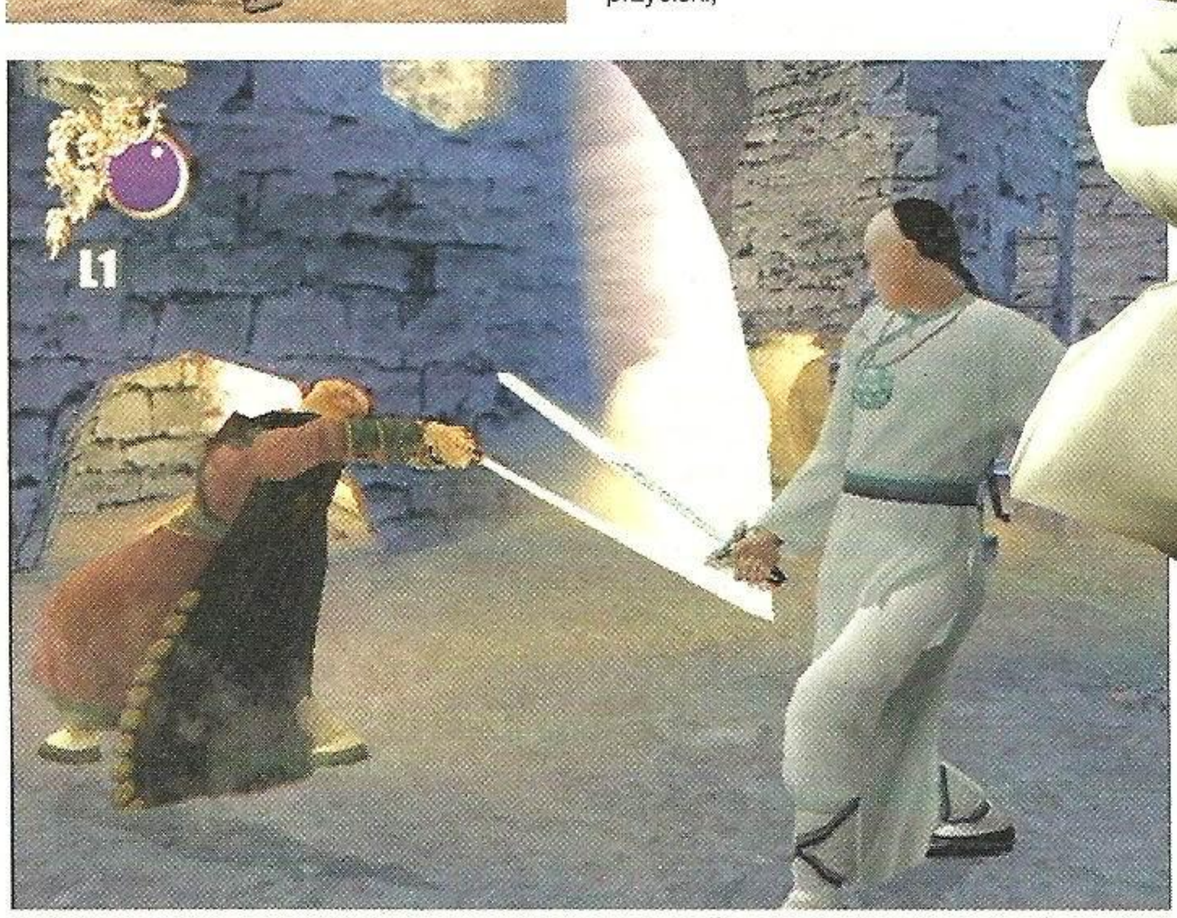
A tak w ogóle to przeciwnikom też należą się jakieś epitety. Jedna sprawa, że są zwyczajnie głupi, ale ich niezrozumiały taniec to już momentami przegięcie. Wyobraźcie sobie, że walczycie z trzema kolesiami, którzy non stop podbiegają i odbiegają, albo bezsensownie ganiają po planszy w poszukiwaniu Bóg jeden wie czego. Ech, nie tak to sobie wyobrażałem. Chociaż i tak głupota wrogów to pikuś przy inteligencji kamerzysty, który urządzenie to trzyma chyba po raz pierwszy w życiu. Jeśli w jakiejś lokacji złośliwe oko kamery nie zgubi Waszej postaci przynajmniej dwa razy, to z miejsca możecie się uznać za piekielnych szczęściarzy. Zaprawdę, szkoda języka strzępić. Chłopaki zwalili nawet wykonanie całej gry niezbyt hojnie obdarowując bohaterów trójkącikami. Plansze przedstawiające niektóre lokacje z filmu także nie grzeszą nadmiarem detali i chociaż las albo niektóre budynki wyglądają całkiem klimatycznie, to i tak można by się tu postarać o coś znacznie lepszego. Gdyby nie oryginalny podkład muzyczny zaczerpnięty z filmu, pewnie tutaj także ponarzekałbym na oprawę audio, ale jakoś już nawet nie mam ochoty.

Najgorsze to przeżyć zawód w związku z grą, w której pokładało się jakieś nadzieje. Właśnie coś takiego spotkało mnie w przypadku Matrixa, ale podczas gdy w tamtą pozycję można było jeszcze z przyjemnością pograć, to nie ma co na to liczyć tutaj. Szkoda czasu i pieniędzy. Nie ma nawet multiplayera... Poczekajmy na adaptację Hero, która pewnie prędzej czy później również zaszczyci swoją obecnością next-geny i módlmy się wspólnie, żeby tym razem nikt nie zmarnował dobrej licencji.

Qoora

Precious Sword...

Być może już niedługo będziemy mogli oglądać kolejny obraz opowiadający o losach Li Mu Baia. Film będzie oczywiście prequelem Crouching Tiger, Hidden Dragon, a zdjęcia mają rozpocząć się w lutym tego roku. Możliwe, że w filmie pojawi się również Jet Li. Czy to plotki, czy prawda? Jak zwykle czas pokaże. Aha, tytuł prequela to Precious Sword, Golden Hairpin.
Czekamy z niecierpliwością.



Postacie powinny być bardziej zróżnicowane, a sterowanie - sprzyjające graczowi. A tu kicha.

PS2 i Xbox — *Cała ta gra powinna przyczaić się i ukryć.*

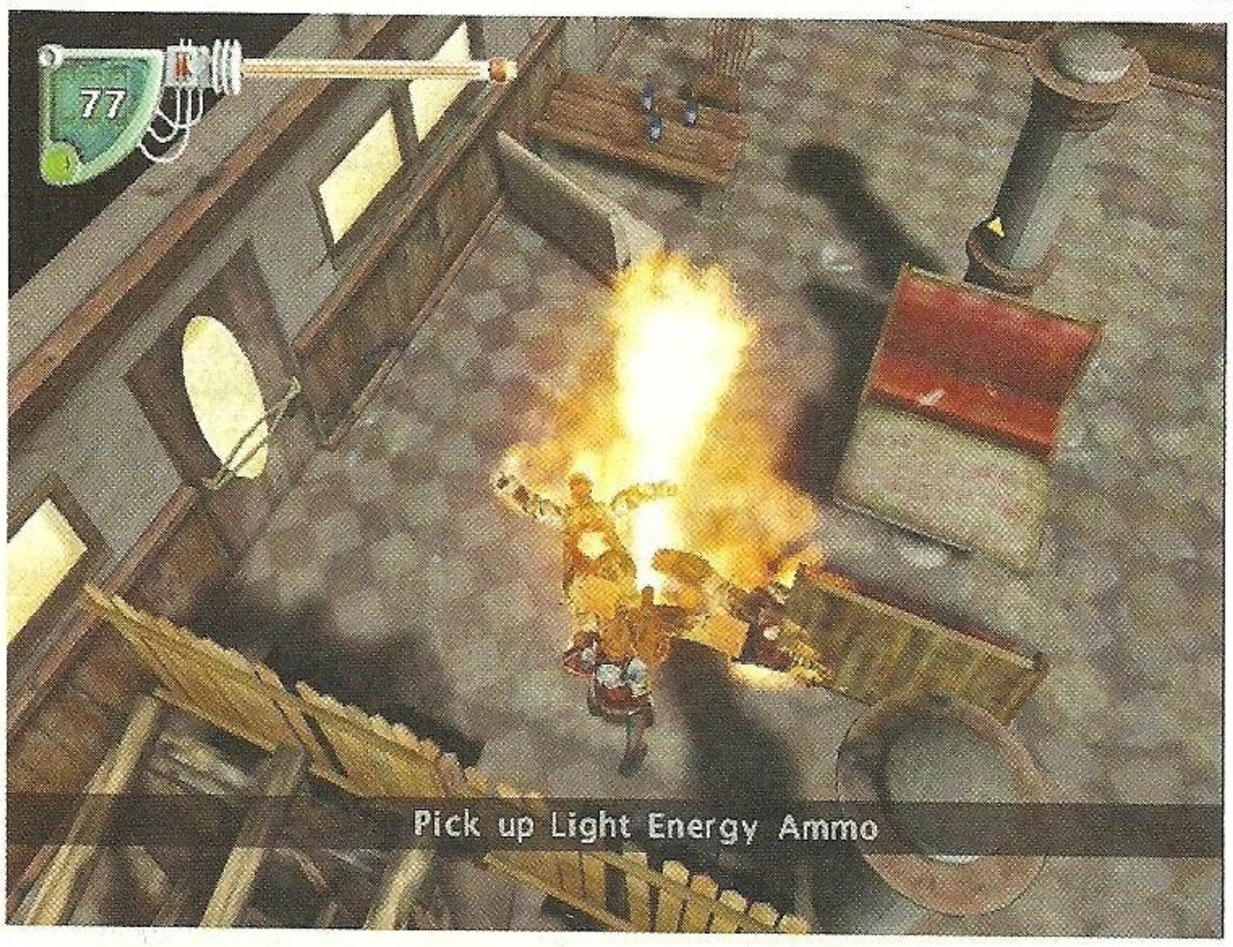
- *Wydawca:* Ubi Soft
- *Producent:* Genki
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Memory Card 8Mb, Dual Shock 2*

5.3

- **Dobre:** Proste założenia, niezły postapokaliptyczny klimat, sporo ciekawych potyczek. Multiplayer.
- **Złe:** Mało ambitna przy poprzednikach. Przydałoby się też więcej mocnej muzyki w miejsce ambientu.
- **Brzydkie:** niektórzy mutanci są paaaskudni.



Fallout Brotherhood of Steel

Dwie części Fallouta na PC nie bez powodu cieszą się kultowym statusem wśród użytkowników blaszaków. Wpłynął na to wspaniale wymyślony postapokaliptyczny świat gry, scenariusz czy wreszcie świetnie przemyślany system rozgrywki.

Niestety często jest tak, że jeśli coś jest kultowe – to i niszowe. Najwyraźniej tak stało się w przypadku Fallouta, ponieważ Interplay poinformowało o zaprzestaniu prac nad trzecią częścią.

Szkoda. Na pocieszenie mamy konsolowe Brotherhood of Steel, które tak naprawdę z Falloutem ma wspólny jedynie świat, w którym rozgrywa się akcja. Identycznie, jak z serią Baldur's Gate na pecety i konsole. O ile wcześniejsze gry na peceta były rasowymi, trudnymi i rozbudowanymi RPGami, na PlayStation 2 i Xboksie mamy po prostu kawał rzeźni z leciutko zarysowanym motywem rozwijania postaci. Co oczywiście samo w sobie nie jest złe. Tyle, że fani serii, którzy zjedli zęby na poprzednich częściach mogą być zawiedzeni.

Ale dobra. Zakładamy, że gramy na konsolach, a o Falloucie do tej pory słyszeliśmy jedynie pochlebne opinie od kumpli blacharzy. Brotherhood of Steel to najprościej mówiąc Baldur's Gate Dark Alliance – tyle, że w innym środowisku. Zamiast klimatu fantasy – lochów, rycerzy, mieczy i czarów mamy świat po zagładzie nuklearnej, z mutantami na szczycie łańcucha pokarmowego. Receptą na ogarniający świat chaos ma być tytułowe Bractwo Stali, próbujące za wszelką cenę zaprowadzić jako taki ład i porządek. W pieczołowicie zaplanowanym przez autorów scenariuszu gracz wciela się w świeżo upieczonego członka Bractwa, który został oddzielony od towarzyszy i próbuje ich odszukać. Początkowo można wybrać spomiędzy trzech postaci. Jest powabna Nadia, wielki osiłek Cyrus i zmutowany Cain. W miarę postępów w grze można odblokować dodatkowe postacie, ale oprócz kilku drobiazgów w ich statystykach nie różnią się praktycznie niczym. Szkoda, że autorzy nie przygotowali oddzielnych questów dla wszystkich postaci.

W świecie Fallouta praktycznie za wszystko trzeba płacić. Nawet za informację o tym, w którą stronę udali się towarzysze. Na przykład burmistrz miasteczka, do którego trafia bohater mówi: „Powiem Ci, jak oczyścisz nasz miejski magazyn z radskorpionów". No i trzeba wyrywać chwasty. Oczywiście zabawa nie kończy się na mordowaniu skorpionów; gracz odwiedzi wiele miejsc (w tym miasto opanowane przez zmutowane ghule), a i scenariusz potrafi zaskoczyć. Napotkane postacie dają questy (jak wspomniane mordowanie radioaktywnych skorpionów) i subquesty (warto zbierać ogony zatłuczonych skorpionów, za które sowicie płaci właściciel pobliskiego baru), które można podejrzeć na sprawnie zorganizowanym menu.

Osią zabawy jest jednak łażenie po labiryntach i walka z mutantami wszelkiej maści. W tym świecie nawet szczur potrafi być wielkości człowieka, brr. Na szczęście system zabawy jest dobrze przemyślany. Sterowanie, zarządzanie postacią i automatyczna mapa są doskonale zaplanowane i znakomicie sprawdzają się w praktyce. Oprócz analogowej gałki służącej naturalnie do kierowania postacią obłożenie pada jest rozsądne. Można strzelać, skakać, zalokować się na najbliższym przeciwniku, strafe'ować, przykucnąć (w sumie bezużyteczna opcja). Przy automatycznym celowaniu w najbliższego przeciwnika (czyli wspomnianym już lokowaniu) postać rusza się znacznie wolniej i tutaj z pomocą przychodzi specjalny uskok, wykonywany po wciśnięciu trójkąta i przycisku na cyfrowym padzie. Warto nauczyć się tej akcji, ponieważ nawet najcięższa broń może nie wystarczyć na szybko zbliżającą się grupę przeciwników. Energię uzupełnia się przez zastrzyki ze stimpacków (znajdowanych bądź kupowanych), co umieszczono również pod jednym przyciskiem. Uzbrojenie zmienia się w podobny sposób, jak w Metal Gear Solid – gdy skończy się amunicja w broni palnej, można szybko zmienić ją na specjalne rękawice. Wszystkie opcje zrealizowano sprawnie i z naciskiem na to, by gracz nie musiał przerywać zabawy i łazić po menusach. Elementy RPG są tylko zarysowane. Postać zbiera i zarabia kasę, za którą może kupić nowe bronie czy elementy stroju. Punkty doświadczenia przyznawane są za wybijanie potworów i można je rozdysponować między cechy, ale szczerze mówiąc nie ma co się za bardzo tym przejmować.

Mocnym punktem gry jest oprawa. Widok przedstawiony jest z raczej z góry, niczym w starym jak świat Gauntlecie, bez ukośnego rzutu. Otoczenie jest szczegółowe, kolory – doskonale dobrane, animacja przez cały czas pracuje płynnie. Wersja na Xboxa wygląda nieco lepiej – ma ostrzejsze tekstury. Ale i PS2 nie ma się czego wstydzić. Efekty broni, ogień, jeziora radioaktywnych substancji czy sposób, w jaki ruszają się postacie są bez zarzutu.... do momentu, w którym nie obserwujemy ich na zbliżeniach, podczas scenek przerywnikowych. Ale tych z kolei nie ma zbyt wiele. Muzyka występuje sporadycznie, raczej mamy do czynienia z ambientem, fachowymi efektami i całkiem niezłymi gadkami. Są także licencjonowane kawałki (Slipknot!), ale nie przygrywają podczas zabawy, a w innych miejscach. W sumie – nic do zarzucenia. Jatka jest przyjemna i satysfakcjonująca, świat – wulgarny, obrzydliwy i niezwykle sugestywny. Misje są w miarę ciekawe i umiejętnie przeplatane – jest nieco zagadek i puzzli, zbieractwa, skakania po platformach, czy eskortowania towarzysza. Nie ukrywam, że gra od początku bardzo mi się spodobała. Nie jest może zbyt ambitna czy oryginalna, ale eksterminacja daje sporo radochy. Niestety, po kilku godzinach nadchodzi element znużenia, a w zachowaniu przeciwników dostrzega się schemat. Dlatego warto ją sobie odpowiednio dawkować. Dla jedynych plusem, a dla innych minusem będzie też fakt, że nie jest to długa pozycja – można ją ukończyć w dziesięć, góra kilkanaście godzin. No i nie do pogardzenia jest to, że do gry mogą zasiąść dwie osoby jednocześnie, co w takich grach jest podstawą.

Gulash

PS2 i Xbox — *Dobra zręcznościówka z odrobiną RPGa.*

- *Wydawca:* Interplay
- *Producent:* Interplay
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

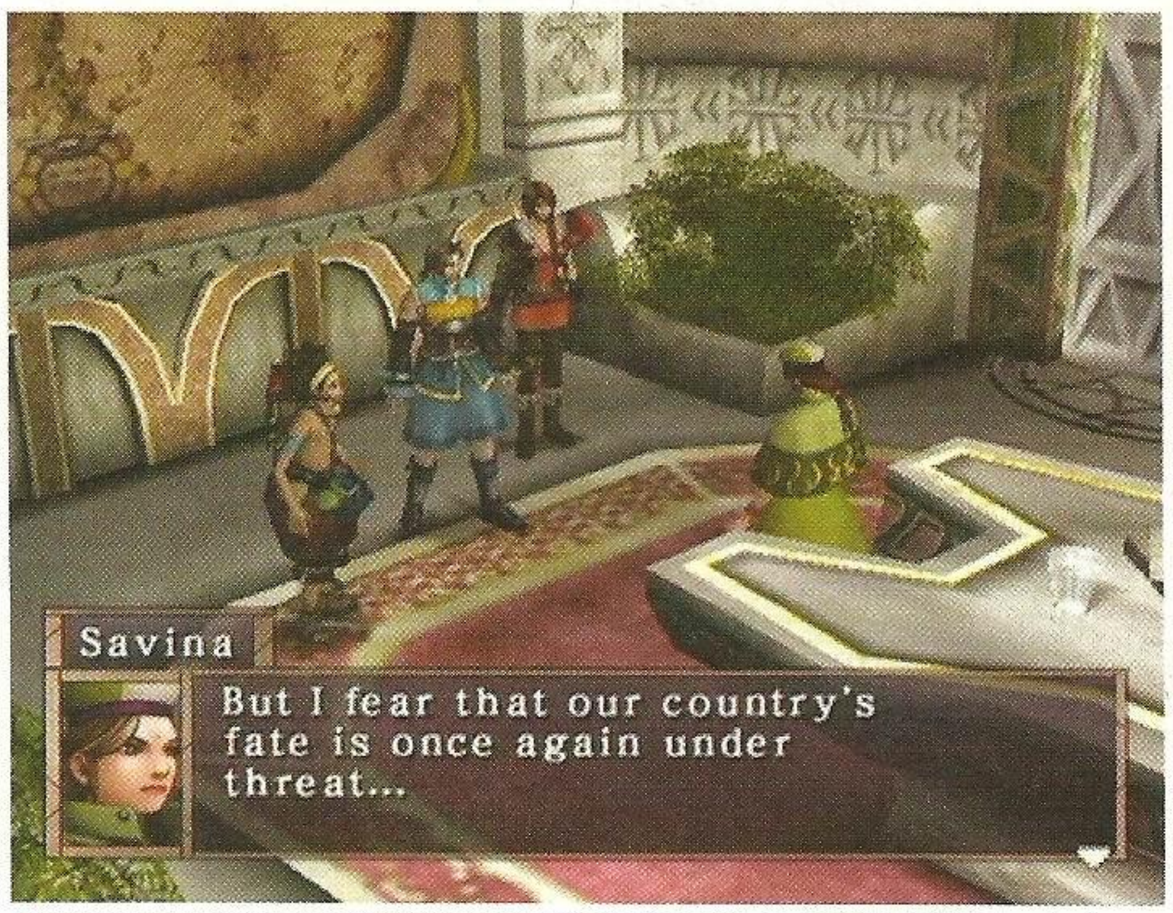
Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card, DD 5.1 (Xbox)*

7.9

- **Dobre:** Przejmująca historia pełna nawiązań do aktualnych problemów. A do tego ślicznie przedstawiona.
- **Złe:** Za krótka, za prosta i za... prawdę powiadam Wam, że więcej minusów nie widzę.
- **Brzydkie:** Animacja niektórych bohaterów oraz wrogów ma niewiele wspólnego z rzeczywistością, ale przecież nie o to tu chodzi.

Arc: Twilight of the Spirits

A ja jestem inny i nic oraz nikt nie jest w stanie przekonać mnie do serii Final Fantasy. Już chociażby taki Arc czy inne WildArmsy tudzież Legaie przemawiają do mnie bardziej, niż videonovela Squaresoftu.



■ Dobrze, że japońskie erpegi ukazują się w Europie. Sony wie, co robi. Dla każdego coś miłego.

Nie wiem, czy to sprawka Chocobosów, festyniarskich kolorów, renderowanych plansz, czy też wałkowanych w kółko identycznych motywów, ale oprócz FF Tactics żaden z tytułów serii nie przypadł mi do gustu. Nie znaczy to jednak, że mam jakiś trwały uraz lub awersję do gier RPG w ogóle. Nic z tych rzeczy, bo taki na przykład Arc the Lad, choć i tak przepadnie gdzieś po premierze FFX-2, zrobił na mnie spore wrażenie i skutecznie odebrał cenne godziny snu.

Najbardziej chyba urzekającym elementem tej gry jest fabuła. Nie, nie żeby była jakaś skomplikowana czy niezwykle oryginalna, ale ma w sobie to coś, co pozwala rozkoszować się każdym dialogiem i niespodziewanym zwrotem akcji. A historia przedstawia nam młodego wojownika o imieniu Kharg, który, jak to zwykle bywa w takich grach, właśnie ma wkroczyć w dorosłe życie, a na dodatek na ramieniu nosi tajemniczy tatuaż. Młodzian żyje sobie spokojnie w osadzie zwanej Yewbell i nawet nie zdaje sobie sprawy z tego, że jego arystokratyczne pochodzenie i błękitna krew odbiją się piętnem na krainie, w której żyje. Przyczyni się do tego będąca w stanie wojny z ludźmi rasa Deimosów, z której jak się okazuje, pochodzi brat naszego bohatera. I chociaż gra bierze na widelec takie motywy jak rasizm, nietolerancję i nienawiść, to nie obejdzie się naturalnie bez klasycznej już historii o miłości oraz przyjaźni, której w żadnym szanującym się RPG nie może zabraknąć. Jak na razie widać – standardzik, ale uwierzcie mi, że chłonie się to wszystko z dużym zadowoleniem, a momentami nawet z wypiekami na twarzy.

W miarę rozwoju scenariusza i poznawania coraz to nowych postaci oraz relacji między nimi, walka i levelowanie postaci zdają się

schodzić na drugi plan, a najważniejsza jest właśnie fabuła. A chyba przyznacie, że coś takiego nieczęsto się ostatnio zdarza. I nie chcę przez to wcale powiedzieć, że może system gry jest jakiś wadliwy i dlatego nie ma co się przejmować pojedynkami i rozwijaniem atrybutów naszych herosów. Wręcz przeciwnie. Wszystkie te elementy są bardzo pomysłowo opracowane i widać, że autorzy nie mieli zamiaru jedynie wykorzystać sprawdzonych pomysłów, ale dorzucili też coś nowatorskiego od siebie. System znany z poprzednich części Arca został znacznie przemodelowany i teraz jest jeszcze bardziej efektywny niż kiedykolwiek. Najprościej można by go opisać, jako bardzo udane połączenie walki turowej z rozgrywaną w czasie rzeczywistym. Wygląda to całkiem ciekawie, a co ważniejsze, dobrze sprawdza się w praktyce. Podczas pojedynków możemy rozstawiać postacie na polach zaznaczonym fioletowym kolorem, a następnie wybierać czynności spośród kilku dostępnych opcji. Te czynności to oczywiście ataki, magia, użycie przedmiotów i tym podobne, ale dzięki możliwości rozstawiania bohaterów na planszy cała zabawa zyskuje charakter uproszczonej strategii. Jak ogromne znaczenie ma korzystna pozycja na polu walki docenicie dopiero, kiedy znajdziecie się w odpowiedniej odległości od któregoś ze sprzymierzeńców i dzięki temu będziecie mogli używać specjalnych ataków łączonych, które powalą nawet najtwardszego wroga.

Ano właśnie. I tutaj leży pies pogrzebany... A chodzi mi o to, że gra jest za prosta i nawet potyczki z różnymi bossami nie są tak wymagające, jak można by się spodziewać. W zasadzie nawet nie potrzeba zagłębiać się w system magii, rozwiązanej tutaj poprzez użycie specjalnych kamieni, aby rozprawić się z przeciwnościami losu. Już zwykły oręż, naturalnie odpowiednio dopakowany, wystarczy do wygrania większości pojedynków i daje oczekiwane rezultaty w walce. Do tego dochodzi liniowość gry. Historia biegnie po nitce do kłębka, którym jest naturalnie koniec. Nie ma dziesiątek dodatkowych zadań, a te, które są, można skończyć zbyt szybko i zbyt łatwo. Szkoda, bo gdyby ten element nie został zaniedbany, to ocena końcowa gry byłaby jeszcze wyższa.

Chociaż w RPG grafika nie jest jakimś najważniejszym elementem, to pod tym względem Arcowi nie można niemal nic zarzucić. Wprawdzie efekty czarów i ataków specjalnych nie mogą się równać z osiągnięciami FF na tym polu, to i tak oprawa graficzna powinna spodobać się każdemu. Trójwymiarowe środowiska tryskają kolorami, a setki szczegółów na planszach mogą wywołać oczopląs. Praktycznie wszystko, a w szczególności tak charakterystyczne dla japRPG maszyny parowe wyglądają tutaj ślicznie i swym urokiem zachęcają do kontynuowania zabawy. To samo można powiedzieć o udźwiękowieniu, chociaż tutaj pewne zastrzeżenia można już mieć do lektorów użyczających swych głosów postaciom. Szczerze mówiąc, to momentami brzmią tak żałośnie, że aż szkoda na nich słów. Ech, to się da odczuć szczególnie podczas walki, kiedy patetyczne komentarze bardziej śmieszą niż zagrzewają do boju.

No i co nam z tego Arca wyrosło? Bardzo przyjemna gra, która zapewni wszystkim fanom statystyk, levelów i zmutowanych wrogów solidną porcję rozrywki. Nie za długą i nie za trudną jak na RPG, ale za to bardzo ładną i nader wszystko maksymalnie wciągającą. Macie już dość odcinania kuponów od FF? Nie? Aha, no dobra, ale po Arc'a i tak powinniście sięgnąć.

Qoora

Tradycja, honor, ojczyzna...

Arc to gra z tradycjami. Już na PlayStation pojawiło się kilka pozycji z tej serii, ale żadna z nich nie była tak dobra, jak The Twilight of Spirits. Mimo wszystko starsze tytuły zawierały jednak coś, czego brak nowej odsłonie na PS2. Przede wszystkim mam tu na myśli liczne minigierki, które tak bardzo urozmaicają zabawę w każdym RPG. Jeszcze jedną rzeczą odróżniającą nowego Arca od poprzedników są główni bohaterowie. Tutaj nie spotkamy (prawie) żadnej znajomej twarzy ze starych gier, a wszystkie główne postaci to zupełnie nowi protagoniści. Czyżby jednak syndrom Final Fantasy?

■ System walki z pewnością spodoba się osobom łaknącym powiewu świeżości.

PlayStation 2 — *Nie ma szans z FFX-2, a szkoda - dobry jest.*

- *Wydawca:* Sony
- *Producent:* Cattle Call
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

8.0

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB*

- **Dobre:** Oryginalna mieszanka kilku pomysłów na erpega. Niespotykana do tej pory, a zatem bardzo smakowita.
- **Złe:** Ślamazarne tempo późniejszych rozgrywek. Brak możliwości wyłączenia animacji.
- **Brzydkie:** Archaiczna oprawa, która nie za bardzo ruszyła się od czasów Saturna.

Culdcept

Witam na kolejnych kartach historii! Eee... Coś mnie zmyliło, to nie ta okazja. Erm, jeszcze raz. Niezbyt ciekawe intro wprowadza mnie w oryginalną, ale miałką historyjkę. Jest bogini, która tworzy świat... A ja znowu się zastanawiam.

W tym świecie panoszą się wojownicy kontrolujący moce. Ścierają się ze sobą w walkach na śmierć i życie. Zwycięzca zostaje bogiem i ma możliwość stworzenia własnego świata. Stan ten trwa przez wieki, ale nagle pojawia się wojownik, który staje się zbyt potężny. Właśnie. Wracając do tego zastanawiania się, pewnie ciekawi Was, co spowodowało, że Culdcept – niemal kult w Japonii dopiero teraz przedostał się do nas.
Przez długi czas ten tytuł uważano za zbyt nieprzystępny dla zachodnich odbiorców. Ale po wysypie turowych erpegów i ich dużym sukcesie w Stanach, firma NEC zaryzykowała. Choć wiele do stracenia nie miała. Przecież kto nie chciałby zagrać w tytuł, w którym głos prosto z Soul Calibura opowiada o losach wybrańca ratującego Wszechświat. A imię jego brzmi oł-dżi. Dziwnie znajomo, ale co tam, krótkie nie znaczy złe.

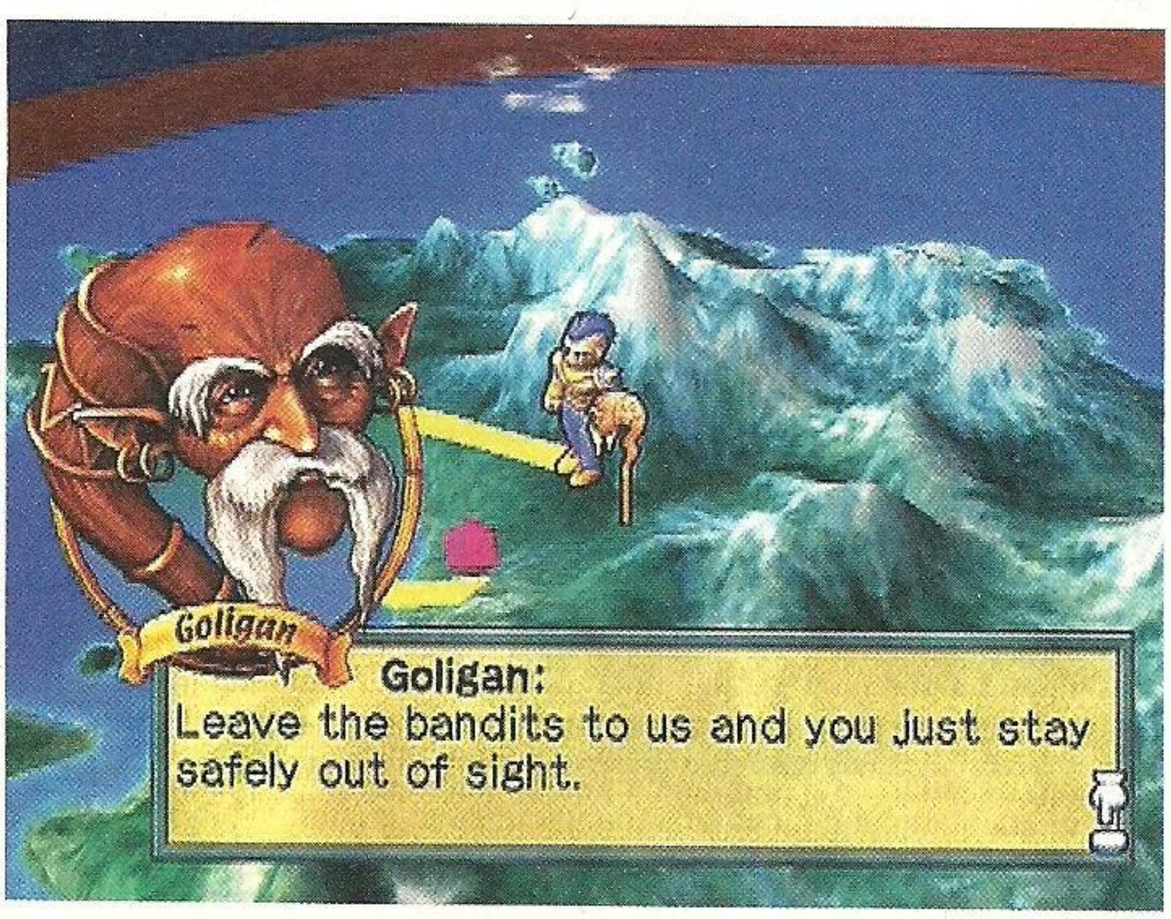
Historia z dreszczykiem

Większość z Was na pewno nie zdaje sobie z tego sprawy, ale pierwszy Culdcept został wydany na Saturna w 1997 roku. Później trafił także na PlayStation i Dreamcasta. W ciągu ostatnich pięciu lat zdobył dużą popularność w Japonii.
Zabawa kartami okazała się bardzo wciągająca oraz stresująca. Tak bardzo, że poczas pewnego turnieju jeden z graczy po przegranej w finałach wyjął pistolet i postrzelił kilku obserwatorów. To prawdziwa i przerażająca historia. Czy zatem lepiej zagrać w GTA zamiast Culdcept? To dobry temat na szerszą dyskusję. Jedno jest pewne - ta druga pozycja jest bezpieczna. Nie ma tu krwi ani latających flaków, więc żaden redaktor w odpustowej czapce nie powinien się czepiać. Choć z drugiej strony cała ta magia...

Jak to zwykł mawiać jeden szanowny profesor, u którego miałem okazję pobierać nauki: „Nie liczy się długość ani grubość, tylko gęstość!". A bohater jak to bohater, rzadki na pewno nie jest.
Skoro formalności mamy za sobą zabierzmy się za misję.
Graliście kiedyś w jakąś karciankę? A w monopol? Jeśli tak, to zdajecie sobie sprawę z praw, które nimi rządzą. Teraz wymieszajcie je, a otrzymacie całą esencję Culdcept. Prześledźmy przebieg jednej walki. Bohater i jego przeciwnik stają na planszy. Najpierw rzucamy kostką i ruszamy o tyle pól, ile wskazała liczba. Jeśli teren, na którym stanęliśmy nie jest zamieszkały, wywołujemy bestię, która od tej pory chroni to pole. Jeśli dotrzemy w okolice zamieszkałe przez potwora innego gracza, możemy stawić mu czoła wysuwając własną kartę. Oczywiście mocniejsza zwycięży, a wtedy przejmiemy panowanie nad tym terenem. Nie obędzie się bez zabawy z kartami magii. Niektóre pomagają podczas pojedynku, inne mają właściwości determinujące przebieg tury lub wpływające na oponentów.
Później dojdzie podnoszenie poziomów bestii, zamiana lub przenoszenie ich oraz kombinowanie z kolorami pól i wiele, wiele innych. Zazwyczaj dostaniemy jakiś jeden konkretny cel, którego osiągnięcie zdecyduje

o wygranej. Ale aby go osiągnąć zawsze trzeba będzie dominować na polach. Czy taki system sprawdza się? Powiedzmy sobie szczerze... Nie jest idealny. Do tego mu jeszcze sporo brakuje. Jest też skrajnie inny od tego, z czym przyszło nam się do tej pory zmierzyć. Ale ku własnemu zaskoczeniu po kilku rozegranych walkach wydał mi się bardzo przyjazny. Na pewno przyczynił się do tego miły, prosty w obsłudze i co najważniejsze - szybki interfejs.
Coś jeszcze? Culdcept pozwala na rozgrywanie pojedynków nawet czterem graczom jednocześnie. Prawdopodobnie nie znajdziecie zbyt wielu pasjonatów tego tytułu na swoim osiedlu, ale jeśli odkryjecie wszystko, radzę rozejrzeć się za innymi fanami, ponieważ rozgrywka w kilku jest bardzo emocjonująca. Nawet pomimo ślamazarnego tempa. Idealnym rozwiązaniem byłoby dodanie opcji online, ale tej niestety zabrakło.
Grafika? Spójżcie na shoty i będziecie wiedzieć prawie wszystko. Dodam tylko, że niektóre grafiki na kartach są naprawdę ładne i czuć tu rękę profesjonalisty. Za to projekty postaci nie do końca przypadły mi do gustu.
Odgłosy narratorów oraz muzyka doskonale spełniają swoje zadanie. Nawet raz się zdziwiłem. Na jednej planszy, kiedy zabawa przedłużała się w nieskończoność, a muzyka zapętliła się już ze sto razy nagle wkroczył drugi, zupełnie inny motyw.
Komu polecam? Autorzy chyba zdawali sobie sprawę, że pieką dwie, a właściwie trzy pieczenie na jednym ogniu i Culdcept trafi pod strzechy fanów RPG, strategii oraz

karcianek.
Jednak muszę Wam uświadomić, że Culdcept cierpi przez kilka małych niedoróbek, które można było łatwo wyeliminować. Pierwszą rzeczą, która może irytować jest element przypadku. A tego przecież bardzo nie lubimy. Kilka razy wpadniemy na mocniejsze bestie przeciwnika albo dostaniemy słabsze karty i nawet jeśli przez cały czas wygrywaliśmy – kapitulujemy. Zatem jeśli na początku nie pójdzie Wam dobrze, nie zniechęcajcie się. Po drugie, dużą część pojedynków zabiera oglądanie prostych animacji walki między kartami. Na początku, jak zwykle, aż tak bardzo to nie przeszkadza, ale po kilku godzinach chciałoby się je wyłączyć. A nie można. Podobnie jest z czekaniem, aż przeciwnicy wykonają swoje posunięcia. Wszystkie komendy, które wybierają wyskakują na ekran, a to zżera kolejne cenne sekundy. Potem ich bestie zaczynają atakować siebie nawzajem i nagle okazuje się, że trzy czwarte tego, co widzicie na ekranie dzieje się bez Waszego udziału. Zostaliście uświadomieni.
A teraz ostrzegam. Jeśli Culdcept spodoba się Wam i będziecie mieli poważny zamiar przejść go na sto procent, to przepadliście na długie dni. Jedna rozgrywka może trwać nawet godzinę. I wierzcie mi - będzie to godzina wypełniona kombinowaniem i układaniem strategii. Nawet, jeśli na początku będzie się Wam wydawało, że bez tego może się obejść, mechanizmy świata Culdcept szybko nauczą Was odpowiedniego podejścia.
OG



PlayStation 2 *Coś dla fanów RPGów, karcianek i gier planszowych.*

- *Wydawca:* NEC International
- *Producent:* Omiya Soft
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Multi Tap 2*

7.0

- **Dobre:** Fachowy klimat produkcji; cyberpunk rządzi. Światełko latarki też.
- **Złe:** Strona techniczna momentami zawodzi. Nienawidzę chrupania animacji.
- **Brzydkie:** Twarze i animacja postaci. Xbox jest na tyle potężny, że nie powinno się tego puszczać płazem.

Deus Ex Invisible War

Pierwsza część Deus Ex nieoczekiwanie stała się jednym z najbardziej popularnych erpegów w historii gier pecetowych. Nieliniowość, frapująca fabuła i cyberpunkowy klimat stworzyły wspaniała mieszankę.

Tendencja światowa jest jednak taka, że gry mają być przede wszystkim na konsole. Pecetowy w gruncie rzeczy Deus Ex (choć wyszedł też na PS2) przy okazji drugiej części (zgodnie z ostatnią tendencją światową pozbawionej numerka w tytule) zaprzyjaźnił się z konsolami i w postaci Invisible War trafił nie tylko na pecety, ale też Xboxy. Przy okazji został niestety troszkę uproszczony, ale i tak gwarantuje całkiem przyjemną zabawę, a przy okazji jest jedyną, może poza Morrowindem (ze względu na sposób przedstawiania akcji) oraz KOTOREM (złożoność fabuły) tak otwartą grą fabularną.

Mroczna przyszłość. Ulice patrolowane przez roboty bojowe, organizacje kościelne, rządowe i różne wchodzące w ich skład frakcje walczące o wpływy. Futurystyczne spluwy, neonowe światła, nanotechnologie, biomody i skąpane w deszczu ulice. Cyberpunkowe realia Deusa spełniają wszelkie kryteria, jakich mógłby spodziewać się fan prozy Gibsona czy Sterlinga. I za to na wstępie duży plus.

Dostajemy się do tego świata jako kadet organizacji, której baza w Seattle (razem z całym miastem) została właśnie zniszczona w wyniku zamachu terrorystycznego. Zaraz po trafieniu do bliźniaczej bazy w Chicago, która chwilę potem także staje się obiektem ataku – na nasze szczęście przeprowadzonego nieco skromniejszymi środkami, zaczyna się ostra jazda, w której początkowo nawet nie mamy szansy złapać za ster.

Pierwszy Deus Ex wygrał swoją nieliniowością. Oglądana z widoku z oczu bohatera gra zawsze kojarzy się ze strzelaniną, ale w tym wypadku nie wolno popełniać błędu skojarzenia jej z tym

właśnie gatunkiem. Bo strzelaniną, prawdę powiedziawszy, Invisible War jest średnią. Za to już erpegiem – bardzo udanym, z rozbudowaną i skomplikowaną fabułą, której nie powstydziłby się żaden serial.

Mam tylko jedno zastrzeżenie do różnorodności środków, z których korzystamy podczas zabawy. Okej, załóżmy sobie, że specjalizuje się człowiek w obsłudze specjalnych narzędzi – multitooli pozwalających hackować zamki cyfrowe. Sam proces hackowania jest jednak prosty jak drut i polega tylko na wyborze urządzenia i użycia go na interesującym nas zamku. Gdy zamek jest bardziej złożony, to trzeba poprawić jeszcze jednym narzędziem. I jeszcze jednym – nietrudno to ustalić, bo wszystkie zamki wystawiają rachunek w postaci listy kłódek symbolizujących liczbę narzędzi wymaganych do ich otworzenia. Są więc strzeżone śmiercionośnymi promieniami lasera drzwi - hackujemy zamek i drzwi stają otworem. A nieliniowość?

Gdy nie mamy specjalizacji hackerskiej idziemy w prawo i otwieramy strzałem z pistoletu właz do kanału wentylacyjnego i po dziesięciosekundowej przechadzce kanałami i rozwaleniu jakiegoś małego robocika przechodzimy na drugą stronę. Wow. Ale nieliniowość.

Tu wszystko daje się zrobić na kilka sposobów, ale tak naprawdę sposoby te to różne metody dochodzenia do tych samych efektów. Można się dogadywać, można hackować, można się skradać, można zabijać. Co kto lubi. Każda z dróg ma swoje narzędzia – odpowiednie nanomody przydatne do rozwiązywania danych problemów, sporo sprzętu i spluw (wszystkie korzystają z jednego rodzaju amunicji, tylko różnią się na nią apetytem).

Z czasem w grze pojawiają się jednak większe problemy – nieodwracalne decyzje o przystaniu do jednej frakcji i walce z drugą na przykład. W tym akurat momencie DEIW staje na wysokości zadania. Na szczęście te wybory nie zawsze są takie proste. Poza tym droga drogą, ale konsekwencje wyborów podejmowanych w sprawach fabularnych są już o wiele większe. Jeszcze początkowo grzecznie wypełniamy wszystkie zlecane zadania – bez względu na to, kto nam je zleca, ale po pewnym czasie staje się to niemożliwe. I zaczynają się schody – na przykład po obraniu ścieżki konfliktu z korporacją nie ma już odwrotu.

I tu właśnie trafiamy na bardzo fajny aspekt Deusa. Jak dobrze wiadomo, większość erpegów, z którymi mamy do czynienia pozwala na wybieranie dowolnej drogi rozwoju, ale mimo wszystko – wiemy, czego się do nas oczekuje. Teoretycznie gry starają się powiedzieć: spoko, możesz zaszlachtować tę niewiastę i splądrować jej mieszkanie albo jej pomóc. Ale i tak wszyscy dobrze wiemy, że po jej zaszlachtowaniu korzyści nie będzie, a w razie wyciągnięcia ręki i pokonania wielkich szczurów z piwnicy kobiecina jakimś sposobem wytrzaśnie z nieistniejącego wcześniej schowka tę sakwę złota albo miecz + 2 po mężu wojowniku poległym w jakimś konflikcie. W tym przypadku tak nie jest. Wysilałem się na różne sposoby, ale nie bardzo mogłem odkryć, która z dróg proponowanych przez różne opcje kontaktujące się z bohaterem jest tą właściwą. Tą dobrą. I to mi się spodobało. Bo tutaj nie ma drogi dobrej i złej. Każda z próbujących nas skaptować frakcji kieruje się swoimi racjami i z jej perspektywy wydają się one całkiem słuszne. Tak, tak – Deus to gra trudnych wyborów z konsekwencjami.

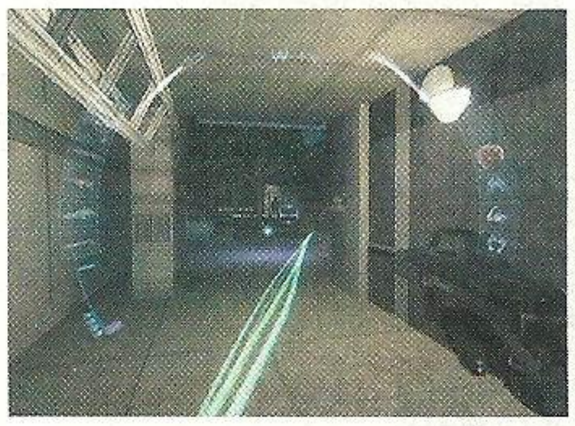
Podoba mi się klimat tej gry. Wprawdzie ulice miast przyszłości są zupełnie wyludnione, ale kolorystyka i estetyka pomieszczeń bardzo mi odpowiada. Nowoczesna i fachowa. Nie podoba mi się za to sztywna animacja postaci, gubione klatki, co maksymalnie wkurza podczas strzelanin z wrogami oraz obładowanie ładowanymi sekwencjami, których jest tu od pytonga. Co zmiana miejscówki, to kolejny ekranik informujący o doładowywaniu. Długim. Jeśli chodzi o fabułę, nie wypowiadam się – jednym się spodoba, bo spiskowa jest, inni z kolei zgubią się już przy trzecim zakręcie scenariusza i tylko rutynowo będą wypełniać postawione zadania. Bo zgubić się w gąszczu informacji podawanych w licznych notkach, dialogach i podpowiedziach jest dosyć łatwo. No i dla formalności tylko podaję, że angielski wypada znać w stopniu ponadpodstawowym.

Podsumowując – Deus Ex jest udaną i skomplikowaną grą, której pod żadnym pozorem nie należy kupować przez pryzmat widoku. To nie jest żaden shooter fpp. Za to przygodą jest dobrą i wciągającą – kilkanaście godzin wyjmie Wam z życia spokojnie, a potem możecie zagrać jako... ten zły. Dobry.

No dobra - inny.

Banan

HUD uległ obszernym zmianom od pierwszych projektów. Uczyniono tak głównie dlatego, że nie sprawdzał się w wersji konsolowej. No i bardzo dobrze.



Xbox — *Klimatyczna, cyberpunkowa przygodówka.*

- *Wydawca:* Eidos Interactive
- *Producent:* Ion Storm
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dolby Digital 5.1*

8.3

FINAL FANTASY X-2

txt: Oskar & Zawisz

Z oczywistych przyczyn nie podaję umiejscowienia wszystkich skrzyń i innych dodatków, których znalezienie nie jest niezbędne do ukończenia gry. Sprawdzaj wszystko we własnym zakresie, rozmawiaj ze wszystkimi, chyba, że poniżej napisałem inaczej. Korzystaj często z Save Pointów – po to są. Tym razem pełnią one w grze potrójną funkcję: poza zapisywaniem stanu gry pozwalają na całkowitą regenerację sił oraz przedostanie się na Celciusa – latający statek drużyny. Przy ważniejszych przeciwnikach, prócz HP i MP podałem sugerowany dla Twoich postaci poziom doświadczenia, umożliwiający bezstresowe zwycięstwo. Z walk możesz uciekać (strzałka w prawo i funkcja Escape), ale nie rób tego zbyt często (tylko w wyjątkowych sytuacjach), gdyż poziom doświadczenia jest szalenie ważny. Jeśli podczas walk nie radzisz sobie, w opcjach możesz zmienić tryb Active na Wait – gdy podczas walki wejdziesz do jakiegoś podmenu, przeciwnik nie będzie Cię atakował. Użyte skróty: SP = Save Point, GG = Garment Grid

Rozdział Pierwszy

Misja 1

Po scence rozpocznie się walka pomiędzy Paine i Rikku a... Yuną. Gdy wygrasz, przeciwnik ucieknie, a Ty będziesz kontrolował Rikku. Udaj się w pościg za pokonaną. W pogoni weźmie udział również Paine. Po drodze zabij kilku żołnierzy (im będziesz szybszy, tym walk będzie mniej). Na skrzyżowaniu skręć w lewo, do portu. Spotkasz tam moogle'a. Dotknij go, by zregenerować siły. Gdy to zrobisz, wróć i udaj się tym razem w prawo. Po kilku walkach obejrzysz kolejną scenkę. Poznasz prawdziwą Yunę i stoczysz walkę z Logosem i Ormim. Po ich pokonaniu odkryjesz, kim była fałszywa Yuna i jej również stawisz czoła. Wygrana walka zakończy pierwszą misję.

Misja 2

Znajdujesz się z powrotem na pokładzie Celciusa. Porozmawiaj ze wszystkimi w samolocie, przeczytaj (lub przynajmniej przejrzyj) wszystko, co ma do zaoferowania Shinra (siedzi przy monitorach po prawej) – po przeczytaniu tutorialu dotyczącego Garment Grid otrzymasz GG Vanguard. Obejrzyj także Treasure Sphere (i rób to zawsze, gdy zdobędziesz jakieś nowe!). Nie zapomnij o gościu w części sypialnej statku (Barkeeper). Udaj się tam windą. Po tej rozmowie włączy się alarm. Idź do kokpitu i wybierz link (Hotspot), który prowadzi do kolejnej misji. Zostaniesz zrzucony na ruiny. Po scence idź ścieżką i zejdź po schodach (aby pokonywać nierówności terenu – skakać i wspinać się – trzymaj O; jeśli nie przytrzymasz, możesz spaść z krawędzi, ale tylko tam, gdzie to możliwe, więc się nie obawiaj – wykorzystaj to, aby dostać się do wszystkich skrzyń po drodze). Gdy dojdziesz do ślepego zaułka, wciśnij niebieski przycisk na ścianie, a spadniesz na niższy poziom. Przedostań się do klifu i wespnij się na urwisko w prawym rogu ekranu. Przejdź do otwartej lokacji. Natkniesz się na grupę Leblanc. Po rozmowie czeka Cię prościutka walka.

Leblanc – HP: 120, MP: 320 – level 3
Ormi – HP: 130, MP: 10 – level 3
Logos – HP: 100, MP: 25 – level 3

Wykończ Ormiego, potem Logosa, a na końcu Leblanc. Jeśli chcesz uniknąć fizycznych ataków możesz użyć Blind (za pomocą Darkness Dance - jednej z umiejętności Songstress). Pamiętaj o leczeniu swoich ran, gdy będzie to konieczne.

Po walce będziesz miał 6 minut na dorwanie przeciwników. Jeśli nie zdążysz, nie stanie się nic szczególnego, po prostu ominie Cię nagroda (Muscle Belt). Idź przed siebie i zabierz to, co znajdziesz w skrzyniach. Odwróć się, nie wchodź na górę, bo nic tam nie znajdziesz. Zauważ platformę, dzięki której przedostaniesz się do drugiej wieży. Wciśnij przycisk akcji i przeskocz na drugą stronę. Pokonaj Logosa i jego drużynę, a następnie przejdź dalej. Spójrz na mapę. Zobaczysz dwa skrzyżowania, z lewej i z prawej. Włącz oba przyciski, co obniży platformę. Wejdź na nią. Wróć do prostej ścieżki i kontynuuj pościg. Po wyjściu z wieży znajdziesz się w otwartej lokacji. Przejdź dookoła, wejdź na przewróconą kolumnę i przeskocz do kolejnej sekcji. Wejdź na górę, gdzie znajdziesz Save Point. Jeśli dotrzesz na czas, zobaczysz Leblanc i resztę wiszących na klifie. Weź przedmiot ze skrzyni i idź na górę. Po scence boss.

Boris – HP: 480, MP:0 – level 4

Walka nie powinna sprawić wiele problemów. Po prostu atakuj i lecz się w odpowiednich momentach.

Po powrocie na statek zobaczysz Brothera leżącego na podłodze. Zagadaj do niego. Po scence porozmawiaj z Shinra, a otrzymasz Black Mage Dressphere. Znowu alarm i czas na kolejną misję.

Misja 3 (Besaid Island)

Wejdź do wioski Besaid. Wejdź do jednej z chat po prawej i odszukaj Lu. Gdy wyjdzie, porozmawiaj z nią. Po scence otrzymasz kulę. Wejdź z powrotem do chaty i ponownie odezwij się do Lu. Wybierz pierwszą opcję. Podejdź do niej przed chatą i zacznie się kolejna misja. Musisz odnaleźć Wakkę. Najpierw musisz znaleźć cztery numery, aby otworzyć drzwi przed wejściem na plażę. Oto gdzie je znajdziesz (czerwone znaczki na mapie):

- na wzgórzu, gdzie odbyła się rozmowa z Lu, sprawdź pomnik
- na kamieniu, naciśnij O, aby się tam dostać
- na plaży, na wzgórzu gdzie stoi kobieta
- na końcu plaży przy dokach.

Wróć do drzwi i wpisz szyfr. Wakka znajduje się w środku. W labiryncie znajdziesz również kulę i bossa.

Flame Dragon – HP: 980, MP: 84 – level 12

Ten smok jest odporny na ogień, ale oczywiście lód wywrze na nim wrażenie. Rzuć na niego Blind, aby uniknąć ataków fizycznych. Po walce wróć do Wakki i porozmawiaj z nim. W nagrodę dostaniesz White Mage Dressphere, Besaid Sphere i GG Protection Halo.

Misje poboczne

Special Dressphere dla Paine – Full Throttle

Udaj się do Macalania Woods i idź do miejsca, gdzie zdobyłeś Jecht Sphere w FFX. Gdy już tam będziesz, porozmawiaj cztery razy z Tromellem pośrodku jeziora. Otrzymasz sferę, której szukasz (może jej używać tylko Paine – aby skorzystać z niej w walce należy użyć wszystkich innych kul w aktualnie używanym GG przynajmniej raz; następnie wcisnąć L1, po chwili R1 i potwierdzić zmianę). Jeśli zapomnisz tu zajrzeć, możesz ją zdobyć w inny sposób. Musisz wypełnić misję „Where's My Musician" w Macalania Woods.

Crimson Sphere 9

Teraz skieruj się do Mushroom Rock Road. Idź przed siebie. Gdy spotkasz Ormiego i Logosa idź za nimi. Porozmawiaj z dowódcą żołnierzy, a dostaniesz zadanie. Yaibalowi odpowiedz „yes, you know him". Zamiast iść za Clasko, skieruj się w górę i na kolejnym skrzyżowaniu skręć w lewo. Wjedź windą na górę. Za statuą znajdziesz skrzynię, a w niej 1000 Gil. Wróć do miejsca, gdzie spotkałeś dowódcę żołnierzy i powiedz, że jesteś gotowy rozpocząć misję. Skieruj się w lewo i idź za Clasko. Twoim zadaniem jest dotarcie do bazy Youth League. Czeka Cię teraz trochę walki, ponieważ we mgle czai się sporo potworów. Sugeruję następujące stroje: Yuna – White Mage, Rikku – Thief, Paine – Warrior. Będziesz miał możliwość użycia Haste, Protect, Shell i Berserk, co bardzo przyspieszy walki. Wjedź pierwszą windą na górę i idź ścieżką, aż spotkasz Ormiego i Logosa. Gdy zeskoczą do szczeliny, udaj się za nimi. Idź tam, gdzie wskazuje czerwona strzałka na mapie. Dojdziesz do SP. Przejdź przez drzwi nad Tobą. Zobaczysz scenkę z Ormim i Logosem, a po niej otrzymasz Crimson Sphere 9. Gdy odzyskasz kontrolę, podbiegnij do statuy i dotknij jej. Wróć do SP i obejrzyj scenkę z Marodą. Wyjdź ze szczeliny i skieruj się w lewo dookoła i na górę. Powinieneś znaleźć windę, wjedź na górę, a następnie idź przed siebie. Po kolejnym wydarzeniu otrzymasz Glass Buckle i Heart of Flame GG. Po odzyskaniu kontroli zjedź na dół i weź strój ze skrzyni. Teraz wjedź na górę do bazy. Zapisz grę. Na klifie po prawej stronie zobaczysz odgałęzienie. Zeskocz na dół i ze skrzyni zabierz Restless Sleep GG. Wróć na górę i skieruj się do wejścia do dużego namiotu. Porozmawiaj z Lucil co najmniej dwa razy. Porozmawiaj z siedzącym staruszkiem, który się nazywa Maechen. Nie przerywaj mu w trakcie opowieści, a na koniec podaj mu rękę. Wróć do SP i przenieś się na statek. Wróć do Mushroom Rock Road i odnajdź Clasko. Znajdziesz go, jeśli pójdziesz na górę i w prawo od miejsca, w którym zaczniesz szukać. Porozmawiaj z nim i wybierz „The more, the merrier".

Gun Mage Dressphere

Leć do Moonflow. Podejdź do SP. Po prawej stronie zobaczysz karzełka w czerwonym wdzianku – zwie się Tobli. Porozmawiaj z nim, a potem idź na południe Moonflow, do wejścia. Porozmawiaj z handlarzem. Twoim zadaniem będzie eskortowanie kupca. Nie pozwól bandytom ukraść towaru (upewnij się, że nie ukradną niczego – ma to wpływ na procentowy wynik!). W nagrodę dostaniesz upragnioną kulę.

O'Aka

Skieruj się do lasu Macalania. Przejdź lśniącą ścieżką do końca lasu. Po wyjściu z niego zobaczysz jak O'Aka ucieka przed Al Bhedami. Biegnij za nim. Udaj się najkrótszą drogą na początek lasu. Biegnij za nim cały czas. W kolejnej sekcji znajdują się cztery ścieżki. Idź tą na północy. Zobaczysz postać i łatwo spostrzeżesz, że O'Aka chowa się na drzewie po lewej stronie. Wybierz pierwszą opcję, a O'Aka trafi na Twój statek. Bezpośrednio z nim wiąże się świetny sposób na zarabianie pieniędzy. Jeśli spłacisz jego długi, w późniejszych etapach gry będziesz mógł kupować u niego przedmioty naprawdę tanio. Nic prostszego, niż kupić od O'Aki dużą ilość przedmiotów i sprzedać z zyskiem w innym sklepie, czyż nie?

Moogle w Luca i GG Healing Wind

Zejdź na dół po schodach. Po rozmowie z człowiekiem w mundurze odszukaj gościa, który chowa się za straganem (przy którym stoi kobieta). Porozmawiaj z nim. Teraz musisz rozdać balony dziesięciu osobom. Osiem balonów rozdasz na placu, a dwa w pomieszczeniu pod niebieskim monitorem na północy. W nagrodę dostaniesz wspomniany GG.

Polowanie na skarb

Wróć do świątyni Djose. Ustaw się w kolejce do namiotu za świątynią. Porozmawiaj z człowiekiem przy ładzie i wybierz pierwsze dwie opcje. Wejdź do świątyni. Spotkasz Gippala. Porozmawiaj z nim, wyjdź ze świątyni i idź na północ. Porozmawiaj ponownie z Gippalem i wybierz pierwszą opcję. Dostaniesz przepustkę i pojawi się nowy link na mapie. Po konwersacji znajdziesz się na pokładzie Celciusa. Udaj się na Bikanel Desert. Po prawej stronie będzie gość rozmawiający z Paine i Rikku. Porozmawiaj z nimi, a następnie zagadaj z postacią przy maszynie (wybierz pierwszą opcję). Zostaniesz przeniesiony na pustynię. Teraz musisz odszukać żółty krzyżyk na mapie i wykopać skarb oraz przy okazji zebrać te, które kryją się w miejscach zaznaczonych białymi (nie musisz tego robić). Po zdobyciu skarbu wróć do maszyny i do bazy. W trakcie tej misji natrafisz na skrzynię, której nie będziesz mógł otworzyć aż do Rozdziału Piątego. Dlatego gdy nadejdzie odpowiedni moment udaj się do Clasko w Calm Lands i skieruj swojego chocobosa na pustynię. Wykopiesz klucz. W skrzyni znajdziesz cenny GG.

Calm Lands

Public Relations

Jedź do Calm Lands. Porozmawiaj z jedną z osób za maszyną – musisz zdecydować, dla której firmy wolisz pracować. Wybierz opcję z literami PR. Następnie wybierz pierwszą opcję, a zacznie się misja. Celem tej misji jest podróżowanie po świecie i wypytywanie ludzi o ich opinie, reklamowanie firmy. Rozmowy na ten temat zaczynasz naciskając kwadrat – pojawi się menu. Wybierz pierwszą opcję, a pojawi się kolejne menu. Musisz zgadnąć, które pytanie będzie pasowało do poszczególnych postaci. Jeżeli zgadniesz dostaniesz punkty (musisz uzbierać 400). Oczywiście nie każdy będzie chciał o tym rozmawiać.

Panna młoda

Po rozpoczęciu misji PR idź do biura podróży po środku Calm Lands. Porozmawiaj z postacią przy SP. Wybierz pierwszą opcję. Teraz musisz znaleźć narzeczoną dla kolesia, który czai się z tyłu. Znowu musisz chodzić po świecie i pytać się pań czy są zainteresowane (reszta instrukcji – jak wyżej). Aby skończyć tą misję, musisz zdobyć 80 punktów.

Spotkanie z Baralai'em

Jedź do Bevelle. Przy wejściu do świątyni zagada do Ciebie kapłan. Po scence i konwersacji, wejdź do świątyni i wjedź windą na drugie piętro. Porozmawiaj z Baralai'em i weź od niego Tiarę.

Spotkanie z Doną

Udaj się na Kilika Island. Przejdź do drugiej części wioski. Dom Dony jest po lewej strony. Drzwi ma zakryte czerwoną kurtyną. Wejdź do domu i porozmawiaj z nią. Na górze znajdziesz 1500 Gil.

Inne sprawy do załatwienia

W Guadosalam wejdź na samą górę i spróbuj dostać się do Farplane (wejścia pilnuje strażnik).

Porozmawiaj z Kimahrim w Mount Gagazet dwukrotnie. Wybierz opcję „We'll take care of Lian and Ayde".

Pogadaj z kamerzystą w Kilika Island. Porozmawiaj z nimi (kamerzystą i Kimahrim) także, w Story Level 2. W Story Level 3 wróć do Kimahriego, a dostaniesz od niego Trainer Dressphere. Wróć też do kamerzysty, zostaniesz przeniesiony na inną część wyspy, gdzie w Story Level 5 będziesz miał możliwość zdobycia cennych przedmiotów.

Misja 4 (Zanarkand Ruins)

Wejdź na wzgórze i porozmawiaj z Isaaru. Gdy zapyta Cię czy pamiętasz jego imię wybierz drugą opcję. Udaj się do głównego wejścia do ruin. Wejdź do ruin po scence z dziećmi i idź za nimi dalej. Zjedź windą do dolnej części świątyni i porozmawiaj z Cidem. Gdy będzie trzeba, wybierz opcję „You bet I do". W komnacie nieopodal zabierz przedmioty ze skrzyń. Idź po schodach na górę, a znajdziesz się w miejscu, w którym walczyłeś z Yunalescą w FFX, a obecnie Isaaru robi tam za atrakcję turystyczną. Gdy go usłyszysz wybierz drugą opcję, a otrzymasz GG Heart Reborn. Zejdź na dół po schodach na końcu, a niebawem spotkasz bossa.

Guardian Beast – HP: 2886, MP: 1000 – level 14

Nie rzucaj czarów, bo przeciwnik jest odporny na magię. Użyj Blind i Power Break lub Armor Break. Pamiętaj o próbach okradania bossów, gdyż najczęściej posiadają oni cenne i rzadko spotykane przedmioty.

Misja 5 (Kilika Island)
Podejdź do bramy, prowadzącej do świątyni. Idź lewą ścieżką na północ. Przejdź do ślepego zaułka w północnej sekcji. Wybierz pierwszą opcję i schowaj się za drzewami, aby podsłuchać rozmowę żołnierzy. Następnie przejdź do Save Point. Podaj im hasło i przejdź. Jeśli podasz złe, będziesz musiał walczyć. Za każdym razem, gdy przejdziesz bez walki otrzymasz jakiś przedmiot oraz GG Menace of the Deep. Odpowiedzi to kolejno: 1, 4, 1, 4, 4. Udaj się na samą górę i pokonaj kolejnego bossa.
YSLS Zero – HP: 1935, MP: 0, level 15
Uważaj na jego ciosy mogące zabić za pierwszym uderzeniem. Jak zwykle przydatne okaże się Blind oraz Power Break.

Rozdział Drugi

Po scence porozmawiaj z Shinrą. Wybierz pierwszą opcję i obejrzyj zdobytą sferę (później nie będzie okazji). Następnie porozmawiaj z Brotherem i resztą, poczym udaj się do sypialni i prześpij się (opcja Rest u Barkeepera). Przedtem możesz też opróżnić skrzynie w maszynowni. Zobaczysz grupę muzyków. Porozmawiaj z perkusistą i wybierz pierwszą opcję. Pojawi się niebieski gość z baru. Teraz wepchnij muzyków do windy. Najpierw wepchnij najmniejszych, później większych.
Po scence znajdziesz się z powrotem na statku. Odszukaj O'Akę. Okazuje się, że jest on zadłużony na 100 000 Gil. Jeśli pokryjesz jego długi kupując od niego, będziesz mógł się u niego zaopatrywać po bardzo niskich cenach. Wróć do kokpitu i pogadaj z Brotherem. Wybierz pierwszą opcję. Na mapie pojawią się dwa linki. Teraz musisz podjąć decyzję. Jeśli wybierzesz pierwszą opcję, przyłączysz się do Youth League (Nooj), jeśli wybierzesz drugą przyłączysz się do New Yevon (Baralai). Scenariusz będzie się różnić nieco, w zależności od tego, po której staniesz stronie. Jeśli chcesz ukończyć wszystko w stu procentach za pierwszym podejściem (co jest bardzo trudne) musisz wybrać Youth League. Jeśli zaś po ukończeniu gry zamierzasz grać ponownie w New Game Plus, możesz spokojnie wybrać New Yevon – dokonując tego wyboru grę można za pierwszym razem ukończyć z maksymalnym wynikiem 99 procent, a przy drugim podejściu uzupełnić do stu, poznając przy okazji drugą ścieżkę, którą oferuje gra.
Znajdziesz się z powrotem w maszynowni Celciusa.
Po scence kolejna misja. Ale najpierw zajmijmy się misjami pobocznymi.

Misje poboczne

Lian i Aide
Znajdziesz ich w Calm Lands. Porozmawiaj z nimi, aby przeprowadzić ich do Mount Gagazet. Później, w Rozdziale Trzecim, porozmawiaj z nimi w Thunder Plains, pod schronieniem, gdzie była scenka z Rikku. Te dwie czynności są istotne w ukończeniu epizodu Mount Gagazet.

Gunner's Gauntlet (mini gra)
Udaj się na Besaid Island. Podejdź do blitzballowej drużyny i obejrzyj scenkę. Pojawi się niebieski gość. Wybierz pierwszą opcję, a zacznie się misja. Lokujesz się na przeciwnikach przyciskiem O, strzelasz iXem, a amunicję zmieniasz L1 i R1. Masz następujące możliwości (zależne od amunicji):
pojedynczy strzał – strzał do jednego przeciwnika
(Double) podwójny strzał – strzał do dwóch przeciwników
(Death) zabójczy strzał – zabija jednego przeciwnika
(Volley) siatkarski strzał – zabija kilku przeciwników.
Aby uzyskać jak najwięcej punktów, staraj się utrzymać chain meter na dole ekranu na wysokim poziomie przez jak najdłuższy czas, zabijając przeciwników masowo i nie dając się uderzyć. 500 punktów to pobicie rekordu (i nagroda w postaci GG Enigma Plate), a masz na to 6 minut (przed upływem czasu musisz dojść na plażę – możesz zrobić to w 2, ale chodzi o to, by nabić dużo punktów).

Łapanie chocobosa
Idź do Mi'ihen Highroad. Wejdź do gospody. Zobaczysz dziewczynę pytającą o chocobosy. Podejdź do niej i wybierz drugą opcję, gdy spyta Cię o swoje imię. Następnie wybierz pierwszą opcję, rozpoczniesz misję. Będziesz teraz ścigał chocobosa. Biegnij za Rikku, po drodze zbierając pióra. Gdy Rikku będzie chciała biec w prawo, wybierz drugą opcję i kontynuuj pościg. Powtórz to trzy razy. Po scence podejdź do chocobosa. Musisz zgadnąć, w którą stronę pobiegnie, wciskając odpowiedni kierunek. Musisz zgadnąć trzy lub cztery razy. W kolejnej fazie pościgu biegnij za Rikku i Paine. Gdy chocobo Ci ucieknie, a Ty będziesz na środku drogi wraz z Paine, odwróć się i porozmawiaj z gościem na południu. Wybierz pierwszą opcję, a następnie porozmawiaj dwukrotnie z dziewczyną przy pojeździe. Ponownie wybierz pierwszą opcję. Teraz pozostało Ci już tylko pokonać bossa – starego znajomego z FFX. Idź za czerwoną strzałką na mapie, aby się nie zgubić, po drodze zbieraj przedmioty (uważaj, gdyż musisz dobiec do wroga nim upłynie czas).
Chocobo Eater – HP: 2350, MP: 230, level: 18
Nie jest on odporny na ogień. Nie rzucaj za to Blind, ponieważ to nic nie da. Nie przyda się również Power Break. Po wygranej walce otrzymasz GG Selene Guard.
Wróć do lokacji, gdzie spotkałeś Calli. Porozmawiaj z Clasko i wybierz pierwszą opcję. Będziesz mógł zabrać Calli i Clasko wraz z chocobosem na Celciusa.

Monster Arena
Udaj się do Calm Lands i przejdź do Monster Arena. Porozmawiaj z Clasko i zgódź się mu pomóc. Twoim zadaniem jest znalezienie potworów w labiryncie. Jest ich 5. Reszta to hologramy. Przeważnie hologram można odróżnić od potwora, ponieważ w większości przypadków są one tak ustawione, że patrzą na właściwego przeciwnika. Po wykonaniu zadania, pokonaj potwora, który zaatakował Clasko, a dostaniesz nagrodę. Arena zostanie zamieniona na stajnię chocobosów. Gdy jakiegoś złapiesz, przyprowadź go tu, a Clasko się nim zajmie. Po tej misji dostaniesz również Alchemist Dressphere i Highroad Winds GG.

Wywiad z Shelindą
Leć do Luca. Zejdź po schodach, a spotkasz Shelindę. Podejdź i porozmawiaj z nią. Jako odpowiedź na pytanie wybieraj pierwszą opcję. Po wywiadzie dostaniesz GG Covetous. Jest to też kolejny jeden procent do ukończenia story level.

Rozmowa z Cidem
Udaj się do Thunder Plains i odszukaj Cida. Znajdziesz go przy biurze podróży. Ta rozmowa jest konieczna, aby mogły się wydarzyć inne rzeczy w scenariuszu.

Poszukiwania Donga i Pukutaka
Udaj się do Macalania Woods i porozmawiaj z Hypello. Następnie idź do miejsca, gdzie zdobyłeś pierwszy strój dla Paine. Porozmawiaj z Bayrą. Poprosi Cię abyś odszukał dwie postacie o imionach: Donga i Pukutak; będą oni wyglądali jak kłęby niebieskich motyli. Porozmawiaj z nim jeszcze raz, a poznasz lokacje jednego z poszukiwanych. Wróć do skrzyżowania w kształcie X i udaj się drogą na dole z prawej strony. Znajdziesz się na moście, a w okolicy spotkasz Donga. Teraz wróć do początku lokacji tam, gdzie jest wejście do lasu. Idź w prawo aż dojdziesz do skrzyżowania. Idź w dół i dalej wzdłuż wody, a znajdziesz Pukutaka. Po wszystkim porozmawiaj ponownie z Bayrą. W nagrodę dostaniesz Haste Bangle. Wróć na statek i ponownie udaj się do Macalania Woods. Porozmawiaj z Hypello (niebieski pan), a dostaniesz Bitter Farewell GG i Minerva Plate.

Sprzedaż biletów
Idź do Moonflow i porozmawiaj z Toblim. Wybierz pierwszą opcję. Musisz mu pomóc w sprzedaży biletów na koncert. Aby ukończyć misję musisz coś zarobić sprzedając 10 biletów. Podchodź do ludzi i wciskaj kwadrat, aby zaproponować im bilet. Możesz sprzedawać bilety w różnej cenie, lecz pamiętaj, że musisz coś zarobić. Po wykonaniu zadania wróć do Tobliego. Dostaniesz Muscle Belt i Seething Cauldron GG.

Gdzie mój ukochany?
Udaj się do Zanarkand Ruins. Wejdź do świątyni i porozmawiaj z Isaaru. Twoim zadaniem jest połączenie w pary 24. małych małpek żyjących w ruinach. Szukaj stworka z symbolem serca i połącz go z odpowiednim partnerem. Oto pary, jakie musisz połączyć:

Birch i Sequoia	Spring i Autumn	Dusky i Dawne
Rosemary i Thyme	Terran i Skye	Minni i Maxx
Summer i Winter	Peke i Valli	Canis i Felina
Arroh i Quivrr	Golde i Sylva	Luna i Sol

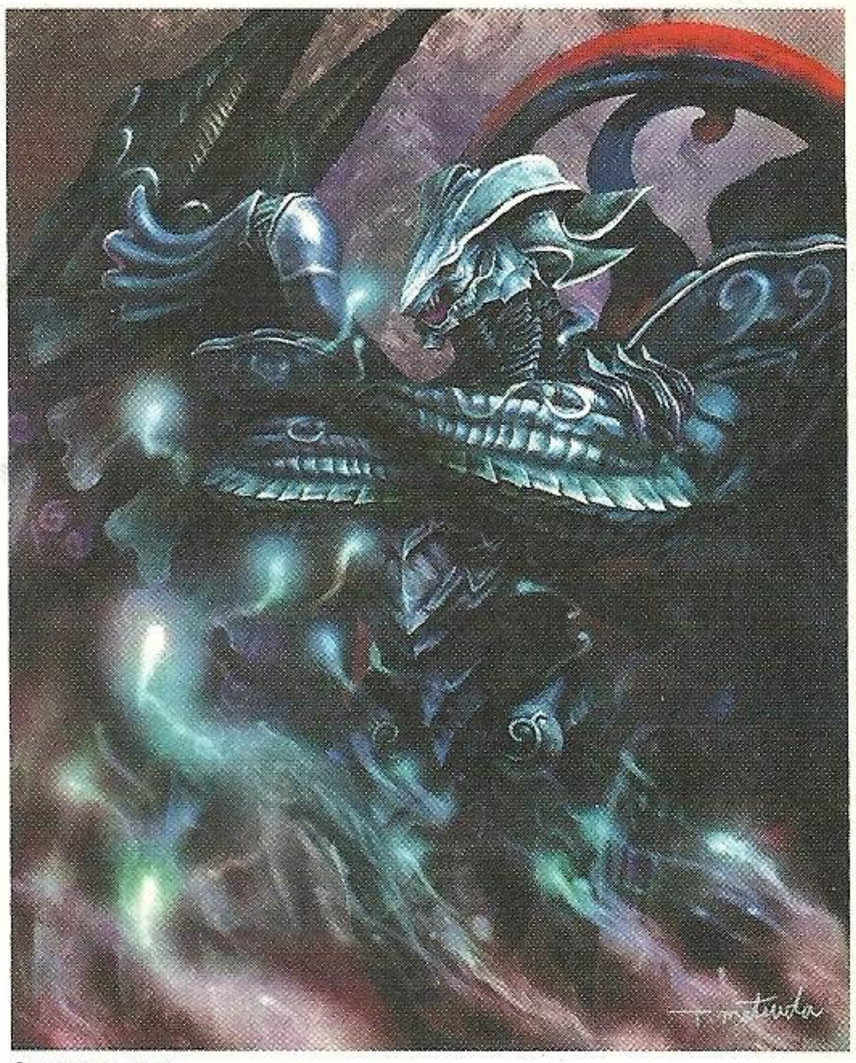
W nagrodę dostaniesz Soul of Thamasa.

Kalibracja Wież
Tę mini grę znajdziesz w Thunder Plains. Porozmawiaj dwa razy z człowiekiem nieopodal wieży. Wybierz pierwszą opcję. Podejdź po kolei do każdej z wież zaznaczonych na zielono na mapie. Przy każdej czeka Cię mała gra. W sumie jest dziesięć wież. Nie musisz jednak kalibrować wszystkich wież, aby dostać GG. Wystarczy, że zajmiesz się tylko pięcioma z dziesięciu. Polecam kalibracje wież od 1 do 4 oraz 6. Przy 5 (i paru innych) można się nieźle wściec. Jeśli ukończyłeś dziewiątą gierkę i chcesz skalibrować ostatnią wieżę, idź do jeziora w północnej części tej lokacji. Dziesiąta wieża nie jest zaznaczona na mapie. Naciśnij przycisk akcji na jeziorze i rozpocznie się gra. Wieża jest po drugiej stronie jeziora i nie zdołasz się tam dostać. Po wszystkim udaj się do sklepu, położonego pomiędzy południową a północną częścią Thunder Plains i porozmawiaj z gościem przy ladzie.
Dostaniesz GG Samurai's Honor. Za skalibrowanie 10. wież dostaniesz Ribbon.

Crimson Sphere 7
Udaj się do Mushroom Rock Road. Skieruj się na górę od SP. Skręć w drugą ścieżkę po lewej i wjedź windą na górę. Zabierz to, co znajdziesz w skrzynkach i wróć do skrzyżowania. Skieruj się do bazy Youth League. Po scence dostaniesz eskortę. Idź za członkami ligi. Gdy dojdziesz do Den of Woes, zobaczysz kolejną scenkę, a po niej otrzymasz Crimson Sphere 7.

Misja 6 (Guadosalam)
Czas odzyskać, co Twoje! Udaj się do posiadłości Guadosalam i porozmawiaj z dwoma strażnikami. Aby wejść do środka musisz zdobyć 3 mundury. Aby je zdobyć musisz ukończyć trzy misje.

Bogatszy o xx0000 gil
Zapisz stan gry! Udaj się do podziemnego sklepu w Guadosalam, usytuowanego nieopodal Save Pointu. Porozmawiaj z gościem za ladą i wybierz drugą opcję, płacąc 10 000 gil za informację. Teraz musisz zlokalizować opisaną osobę, która ma ją od Ciebie kupić. Oczywiście jest ona „pod przykrywką." Osoba ta wybierana jest losowo, więc opis może być różny. Zmienia się też kwota, jaką uzyskasz za sprzedaż (jest zależna od osoby). Masz trzy próby, każda wykorzystana próba odbierze 10 000 z Twojej nagrody. Sugeruję następujący sposób: jeżeli wskazówka dana przez sklepikarza mówi „It's the closest person you can find." lub „It's the last person you'd expect, no question.", po prostu on jest tą osobą, więc wciśnij kwadrat przy nim i odbierz 100 000 gil. Jeżeli wskazówka będzie inna, zresetuj grę (L1 + L2 + R1 + R2 + Start + Select), załaduj save i spróbuj jeszcze raz. Jeśli przegrasz, stracisz swoje pieniądze.



Gorące źródło
Udaj się do Mount Gagazet i porozmawiaj z Kimahrim. Wybierz pierwszą opcję. Porozmawiaj jeszcze raz z Kimahri. Ponownie wybierz pierwszą opcję. Po rozmowie idź do teleportu, wybierz pierwszą opcję. Zostaniesz przeniesiony na szczyt góry. Idź przed siebie. Gdy dojdziesz do klifu zacznie się scenka. Zobaczysz kobietę w mundurze wspinającą się po klifie. Możesz zrobić dwie rzeczy:
1 - Pójść za nią i wejść do jaskini na górze. Przejść przez nią i iść cały czas za kobietą. W kolejnej scence zobaczysz dwie panny kąpiące się w gorącym źródełku. Pojawi się Ormi wraz z dwoma żołnierzami. Musisz ich pokonać. W ten sposób zdobędziesz mundur. Lub też...
2 - Pójść za nią, wejść do jaskini na górze. Przejść przez nią, nie iść za kobietą. Wspiąć się po klifie na górę z prawej strony. Przejść przez przełęcz pomiędzy dwiema górami. Po scence wziąć mundur i obejrzeć fenomenalną scenkę, w której Rikku porównuje swoje piersi z Yuną i Paine (w amerykańskiej wersji zmieniono dialogi). Zejść z góry. Po drodze zostaniesz zaatakowany.
Ormi – HP: 1350, MP: 22 – level 16
Walka jest bardzo prosta, nie wymaga specjalnych strategii. Po wszystkim otrzymasz GG Stonehewn.

Special Dressphere dla Yuny
Udaj się do świątyni Djose. Wyjdź ze świątyni i skieruj się na południe do Mushroom Rock Road. Po scence, idź za żołnierzami. Po pewnym czasie zobaczysz świecącą sferę leżącą na ziemi. To właśnie przedmiot, którego szukasz, czyli sfera Floral Fallal. Weź ją. Teraz pojawi się Ormi i Logos. Po walce zdobędziesz kolejny mundur.
Ormi – HP: 1150, MP: 22, level: 17
Logos – HP: 1030, MP: 48, level: 17
Najpierw pozbądź się Ormiego. Jego ataki są bardziej niebezpieczne. Użyj Blind, jak zwykle.

Poniższy akapit możesz ominąć, jeśli wykonałeś misję „Polowanie na skarb" w Rozdziale Pierwszym.
Wróć do świątyni Djose. Ustaw się w kolejce do namiotu za świątynią. Porozmawiaj z gościem przy ladzie i wybierz pierwszą i drugą opcję. Możesz wejść do świątyni. Spotkasz Gippala. Porozmawiaj z nim, a następnie wyjdź na zewnątrz i skieruj się na południe, do Mushroom Rock Road. Porozmawiaj tam z nim jeszcze raz i wybierz pierwszą opcję. Dostaniesz przepustkę, a na mapie pojawi się kolejny link (Bikanel Desert).

Special Dressphere dla Rikku
Po konwersacji znajdziesz się z powrotem na pokładzie Celciusa. Udaj się na Bikanel Desert. Porozmawiaj z panią przy pojeździe (Nhadala) i wybierz drugą opcję. Porozmawiaj z gościem z lewej. Porozmawiaj z gościem jeszcze raz, pojawią się opcje. Wybierz pierwszą. Zostaniesz przeniesiony do oazy, gdzie znajdziesz Rikku's Special Dressphere (Machina Maw). Pojawi się znowu Logos. Pokonaj go, a zdobędziesz ostatni mundur.
Logos – HP: 1220, MP: 46, level: 17
Najpierw zajmij się dwiema żołnierkami, Logos jest słaby. Użyj Samba of Silence, by powstrzymać je przed rzucaniem czarów. Otrzymasz GG Hour of Need.
Skończyłeś także misję szóstą. Znów otrzymasz GG: Bum Rush. Znajdziesz się z powrotem na statku, a ekipa będzie przebrana w mundury. Udaj się do Guadosalam.

Misja 7 (Guadosalam)
Podejdź do strażników. Wybierz pierwszą opcję, dziewczyny się przebiorą. Wejdź do posiadłości i obejrzyj kolejną scenkę. Po niej nie idź za Leblanc. Wejdź do pomieszczenia pod schodami. Zobaczysz Ormi i Logos. Wróć do holu i wejdź po schodach. Wejdź do pokoju, do którego weszła Leblanc. Podejdź do niej – czeka Cię mini gra. Będzie ona polegać na masowaniu Leblanc. Musisz zgadywać, w którym miejscu życzy sobie masaż. Gdy uzbierasz odpowiednią ilość punktów zacznie się scenka (a w zależności od Twoich osiągnięć w masowaniu otrzymasz nagrodę). Udaj się do pokoju, gdzie byli Ormi i Logos.

Przeszukaj lewą stronę niebieskiej ściany. Otworzy się podziemny pasaż. Idź za czerwoną strzałką. Kolejny boss.
Ormi – HP: 1640, MP:40, level: 19
Strategia taka sama jak poprzednio.
Po pokonaniu Ormiego, podążaj korytarzem i wejdź do pokoju obok Save Pointu. Weź ze skrzyni Gold Hairpin i idź za strzałką.

Crimson Sphere 10
Wejdź do pomieszczenia i zabierz przedmiot ze stołu. Zaraz po tym walka.
Ormi – HP: 1344, MP: 45, level 20
Logos – HP: 989, MP: 70, level 20
Strategia podobna do poprzednich, ale zajmij się najpierw Logosem, bo ma on mniej HP, a jest równie niebezpieczny, co jego kompan. Polecam wypróbowanie Special Dresspheres. One rozwiążą problem.

Po walce udaj się do lokacji, w której będziesz mógł wspinać się po blokach. Pomiędzy nimi są dwa przełączniki, musisz je przełączyć. Przedostań się na drugi koniec pomieszczenia i poczekaj na scenkę. Uciekaj aż do końca i daj się kolcom zepchnąć na niższy poziom. Zostaniesz przeniesiony do innego pomieszczenia. Przełącz ostatni przycisk, a następnie przełącz przycisk na ścianie, z której wyjechały kolce. Idź za czerwoną strzałką. Teraz stawisz czoła całej ekipie, więc jeśli chcesz, zrób Save.
Leblanc – HP: 1380, MP: 460 – level 21
Ormi – HP: 1344, MP: 45 – level 21
Logos – HP: 989, MP: 70 – level 21
W walce mogą się przydać Special Dresspheres. Użyj Blind, aby uniknąć fizycznych ataków. Leblanc jest odporna na Armor i Power Break. Pozbądź się jej jak najszybciej – wtedy drużyna nie będzie mogła używać Trio Attack. Po walce dostaniesz GG Healing Light.

Misja 8 (Bevelle)
Po konwersacji udaj się do Bevelle. Skieruj się do świątyni pokonując żołnierzy. Rozpocznie się misja. Wejdź do świątyni. Skręć w prawy korytarz i wejdź na piedestał, a zobaczysz, jak otwiera się przejście w innej sali. Wróć do głównego wejścia i tym razem idź w lewo do miejsca, które przed chwilą widziałeś. Wskocz tam, zejdź niżej i aktywuj dolny hologram opuszczający windę. Wróć do głównego korytarza i idź przed siebie. Zjedź windą na niższy poziom świątyni. Po prawej stronie znajdziesz skrzynie z lekarstwami. Idź wzdłuż ścieżki po lewej stronie. Zejdź na dół po platformie, znajdziesz 3000 Gil. Wejdź na górę po innym wzniesieniu i idź w lewo. Znajdziesz 6 Hi-Potions. Zawróć i udaj się za czerwoną strzałką, po drodze weź przedmioty ze skrzyń po bokach. Wjedź windą na drugi poziom i skręć w prawo. Idź do komnaty, gdzie znajdziesz SP. Przejdź do korytarza dalej tak, aby widzieć całą lokację. Po scence, podejdź do górnej części ekranu. Yuna zsunie się na dół po łańcuchu. Podejdź do pierwszej wieży z prawej strony i aktywuj ją. Odblokuje się platforma, której użyjesz później. Omiń drugą wieżę i aktywuj trzecią, a potem piątą (wszystkich jest sześć, są na przemian – z niebieskimi i czerwonymi światłami). Teraz czeka Cię walka z mini bossem. Pamiętaj, że możesz wrócić po łańcuchu przy pierwszej wieży do SP. Inne łańcuchy prowadzą do wartych odwiedzenia miejsc!
Precepts Guard – HP: 3680, MP: 9999, level 22
Używaj Power Break, Mental Break i Armor Break. Gdy przeciwnik rzuci zaklęcie na Twoją drużynę użyj Dispel. Po walce otrzymasz Regen Bangle.

Kolejny boss się pojawi, jeśli aktywujesz pozostałe trzy wieże. Nie musisz z nim walczyć, ale sugeruję tak zrobić, by zdobyć Ribbon (o tym niżej). Jest on o wiele słabszy od poprzedniego. Zadbaj o ochronę przed magią w tej walce. Przydatne również jest Blind. W sumie, wystarczy Star Curtain lub Reflect, by stwór wykończył się własnymi czarami.
Georapella – HP: 4420, MP: 9999 – level 23

Ribbon
Jeśli ktoś nie pamięta z poprzednich części FF, Ribbon uodparnia właściciela na wszystkie negatywne statusy, jest więc bezcennym przedmiotem. Po walce z bossem, nie schodź na dół (jeśli chcesz ominąć Ribbon, to oczywiście możesz), zajmij się wieżyczkami. Kontrolują one platformy prowadzące do innego pomieszczenia. Jednakże niemal każde użycie niebieskiej wieżyczki wiąże się z pojedynkiem z jednym z ostatnich bossów. Na szczęście są coraz słabsi, a i Ty możesz na nich nieco podlevelować postacie. Dla pewności zrób Save. Jeśli ustawisz platformy w spiralę, z łatwością trafisz do pomieszczenia, a w nim znajdziesz skrzynię z prezentem. Trzy górne platformy pozostaną bez ruchu, nie musisz się o to obawiać. Pierwsza wieżyczka (ta przy łańcuchu prowadzącym do SP) jest niebieska. Uruchamiając ją przesuwasz dolną platformę. Będziesz musiał zrobić to kilka razy, aż ustawi się ona przy wejściu na samym dole (musisz obserwować). Druga niebieska wieżyczka pozwala na obsługę drugiej platformy, zaś trzecia pełni funkcję „resetu". Czerwone zaś zmieniają funkcje wież niebieskich. Musisz nieco poeksperymentować, ale powinieneś sobie poradzić bez większych problemów. Powodzenia. Gdy zdobędziesz Ribbon (lub nie), możesz kontynuować.

Bloodlust i Wring
Przejdź po trzech platformach, które na początku aktywowałeś i wejdź do pomieszczenia. Idź przed siebie, aż dojdziesz do skrzyżowania. Idź w prawo, przy dziurze trzymaj O, a znajdziesz skrzynię z GG Downtrodder. Wróć do skrzyżowania i idź w drugą stronę. Wejdź na blok po lewej by uruchomić mechanizm. Następnie przełącz ten po prawej i przejdź do kolejnej lokacji. Zobaczysz wielką maszynę. Możesz ją kontrolować (zatrzymywać i uruchamiać) przełączając błyszczące pole w kształcie gwiazdy w lewym dolnym rogu. Zatrzymaj wielki tłok w najniższej pozycji i dostań się na górę, coraz wyżej, aż Rikku przejmie kontrolę. Przeskocz na półki przy ścianie i zatrzymuj tłoki tak, by sprawdzić wszystkie trzy. Jeśli będziesz dobrze sterował znajdziesz dwa użyteczne przedmioty (Bloodlust i Wring). Gdy skończysz, przejdź do kolejnej sekcji.

Dark Knight Dressphere
Przed sobą zobaczysz trzy windy. Wjedź tą po lewej na górę. Przełącz mechanizm wchodząc na dwa kamienne bloki. Idź na południe i zeskocz na dół, gdzie byłeś przed chwilą. Następnie przejedź środkową windą do miejsca, gdzie przełączysz kolejny. Wróć windą na dół, a następnie tą po prawej wjedź na górę. Teraz zjedź na dół windą z górnej części. Wsiądź ponownie do środkowej windy. Zostaniesz zabrany do kolejnego piedestału, który przełącz (O). Wróć na dół i wjedź na górę windą po prawej. Odblokowała się winda. Zjedź nią na dół. Zobaczysz drogę, która prowadzi do skrzyni.

Wracamy do naszej głównej misji. Zapisz grę i idź przed siebie. Spotkasz Baralaia. Czeka Cię kolejna walka. Gość jest dość twardy. Możesz mu ukraść Charm Bangle. Nie używaj Black Mage. Przyda się Blind. Kluczem do sukcesu jest dbanie o wysoki poziom HP drużyny.
Baralai – HP: 3380, MP:540, level 25
Po walce zapisz grę jeszcze raz, bo zaraz czeka Cię następna.
Po pokonaniu Baralaia przejdź do kolejnej sekcji. Kolejna walka!
Bahamut – HP: 8400, MP: 9999, level 26
Aby osłabić działanie jego ataków rzuć na swoją drużynę Shell i Protect. Pamiętaj o ciągłym leczeniu ran. Postaraj się zdjąć go szybko, zanim zacznie odliczać od pięciu w dół – gdy dojdzie do zera, odpali Mega Flare, który może zaowocować napisem Game Over. Jeśli czujesz się w miarę bezpieczny, możesz ukraść mu przydatny Mute Shock. Po walce otrzymasz Gris-Gris Bag.

Rozdział Trzeci

Znajdziesz się z powrotem na pokładzie Celciusa. Po otrzymaniu sygnału SOS musisz wykonać poniższą misję zanim przystąpisz do reszty sidequestów.

Mushroom Rock Road i Djose Temple
Udaj się do Mushroom Rock Road i podejdź do grupy żołnierzy. Po konwersacji z Lucil udaj się do świątyni Djose. Przy wejściu spotkasz Gippala. Porozmawiaj z nim. Dostaniesz Al Bhed Primer. Teraz możesz przejść do reszty misji.

Misje poboczne
Polowanie na maszyny
Twoim zadaniem jest zniszczenie maszyn w Mi'ihen Highroad zanim zaczną one zabijać mieszkańców. Gdy pojawisz się na miejscu, wybierz pierwszą opcję. Będzie to znaczyło, że chcesz pomóc. Położenie maszyn jest zaznaczone na mapie na zielono. Na dole ekranu jest licznik. Musisz zniszczyć więcej maszyn niż konkurencyjna grupa. W nagrodę dostaniesz 10 000 Gil i GG Undying Storm.

Spotkanie z Maechenem
Jedź do Guadosalam i wejdź do posiadłości. Podejdź do Logosa i Ormiego, a zacznie się rozmowa. Następnie idź do pokoju Leblanc na piętrze i porozmawiaj z nią. Wróć do jej ochroniarzy i zagadaj do nich jeszcze raz. Zobaczysz, że otwarte jest podziemne przejście. Udaj się do pokoju Logosa na końcu korytarza po prawej. Dostaniesz od niego dwie sfery (Logos' Sphere i Ormi's Sphere) zawierające informacje o dziwnym zachowaniu Nooja oraz zabawną scenę, w której Ormi filmował... pupę Yuny. W rogu pokoju znajdziesz jeszcze jedną sferę (Gaol Sphere). Po scence podejdź do Maechena i wybierz pierwszą opcję. Po usłyszeniu całej historii, jaką ma do opowiedzenia starzec, oraz zabraniu ze skrzyni przy SP Tetra Band, wróć na statek.

Co jest z Paine?
Udaj się do Moonflow. Wyjdź z lokacji, gdzie się znajduje Save Point, spotkasz znajomego (Tobli). Zobaczysz grupę, która właśnie daje show. Porozmawiaj z knypkiem dwa razy. Paine zacznie nalegać, aby opuścić to miejsce. To wydarzenie ma wkład do procentowego wyniku gry.

Berserker Dressphere
Udaj się do Macalania Woods. Znajdziesz się nieopodal sklepu, otoczony przez potwory. Wygląda na to, że okolica została zaatakowana przez bestie. Twoim zadaniem jest oczywiście pozbyć się ich. Wybieraj pierwszą opcję, aby walczyć. Wykończ wszystkie bestie, w nagrodę dostaniesz GG Pride of Sword. Jeśli nie będziesz mógł sobie poradzić w dalszej walce, wybierz drugą opcję, wylecz swoją ekipę i wróć do pojedynków. Po wykonaniu misji wejdź do sklepu. Znajdziesz tam umierającego gościa, który da Ci Berserker Dressphere i Al Bhed Primer XXIII. Wyjdź ze sklepu i porozmawiaj z O'Aka. Jeśli pokryłeś jego długi wcześniej, teraz on będzie prowadził ten sklep. Zabierz X-Potion i wracaj na statek.

Ocal moich ludzi
Teraz udaj się do Calm Lands. Podejdź do grupy ludzi przy wejściu do jaskini. Pojawi się stara kobieta, która poprosi Cię o uratowanie ludzi uwięzionych w jaskini. Wybierz pierwszą opcję. Musisz uratować piętnaście osób. Naraz możesz eskortować na zewnątrz tylko kilka, zależnie od ich zachowania. Aby potwory nie wlaziły Ci w drogę, możesz użyć Charm Bangle. Podczas poszukiwań znajdziesz White, Blue i Wall Rings oraz Lighting Gleam.
Pierwszych dwunastu zaginionych zlokalizujesz bez problemu. Trzynasta osoba chowa się w rogu i nie można jej zobaczyć. Musisz przy każdym zaułku nacisnąć X, aż w końcu ją znajdziesz. Po uratowaniu trzynastu osób porozmawiaj z człowiekiem przed jaskinią. Dostaniesz od niego ostatni przedmiot potrzebny do aktywacji portalu (inni uratowani dadzą Ci pozostałe przedmioty, w tym Besaid Key). Aby znaleźć dwie ostatnie osoby musisz uruchomić teleport, który przeniesie Cię do niedostępnej lokacji. Jeden gość jest z lewej strony, a drugi z prawej. Aby uruchomić teleport idź w prawo, a następnie w lewo. Wyprowadź ich. Możesz teraz przerwać misję i zrobić save, a następnie do niej wrócić. Gdy będziesz gotowy, udaj się do Chamber of Fayth i pokonaj bossa.
Dark Yojimbo – HP: 22 000, MP: 9999, level 28
Zaopatrz się w przedmioty ochraniające przed trucizną. Upewnij się także, że masz sporo Mega Potions (tych, które leczą 2000 HP). Gdy przeciwnik zastosuje atak, który pozostawi wszystkim z Twojej drużyny po 1 HP, natychmiast ich ulecz. Używaj na bossie tylko ataków fizycznych, na resztę jest odporny. W miarę możliwości wyposaż kogoś w Bloodlust, użyj też Berserker Dressphere. Za zwycięstwo otrzymasz Recovery Bracer oraz GG Tetra Master.
Odwiedź Calm Lands jeszcze raz po Mega Phoenix ze skrzyni, a następnie wróć do Chamber of Fayth po Star Bracer, który automatycznie nakłada na właściciela status Reflect!

Trainer Dressphere
Udaj się do Mount Gagazet i porozmawiaj z Kimahrim. Po otrzymaniu od niego Trainer Dressphere przyjmij wyzwanie i wejdź na Mount Gagazet bez użycia teleportu. Udaj się za Ronso, aż dotrzesz do klifów. Nie wspinaj się na klify, idź w lewo i wejdź do labiryntu. Wejdź na górę po schodach, na skrzyżowaniu idź w lewo. Idź przed siebie i wejdź na górę. Po drodze walka z bossem – zaraz po SP – przygotuj się.
Garik – HP: 6880, MP: 238, level 27
Garik nie jest odporny na Blind, Silence i Poison, więc możesz ich użyć. Aby pozbyć się jego zaklęć ochronnych rzuć na niego Dispel.
Aby dostać Dressphere w Story Level 3 musisz porozmawiać z Kimahrim w Story Level 1 i 2!

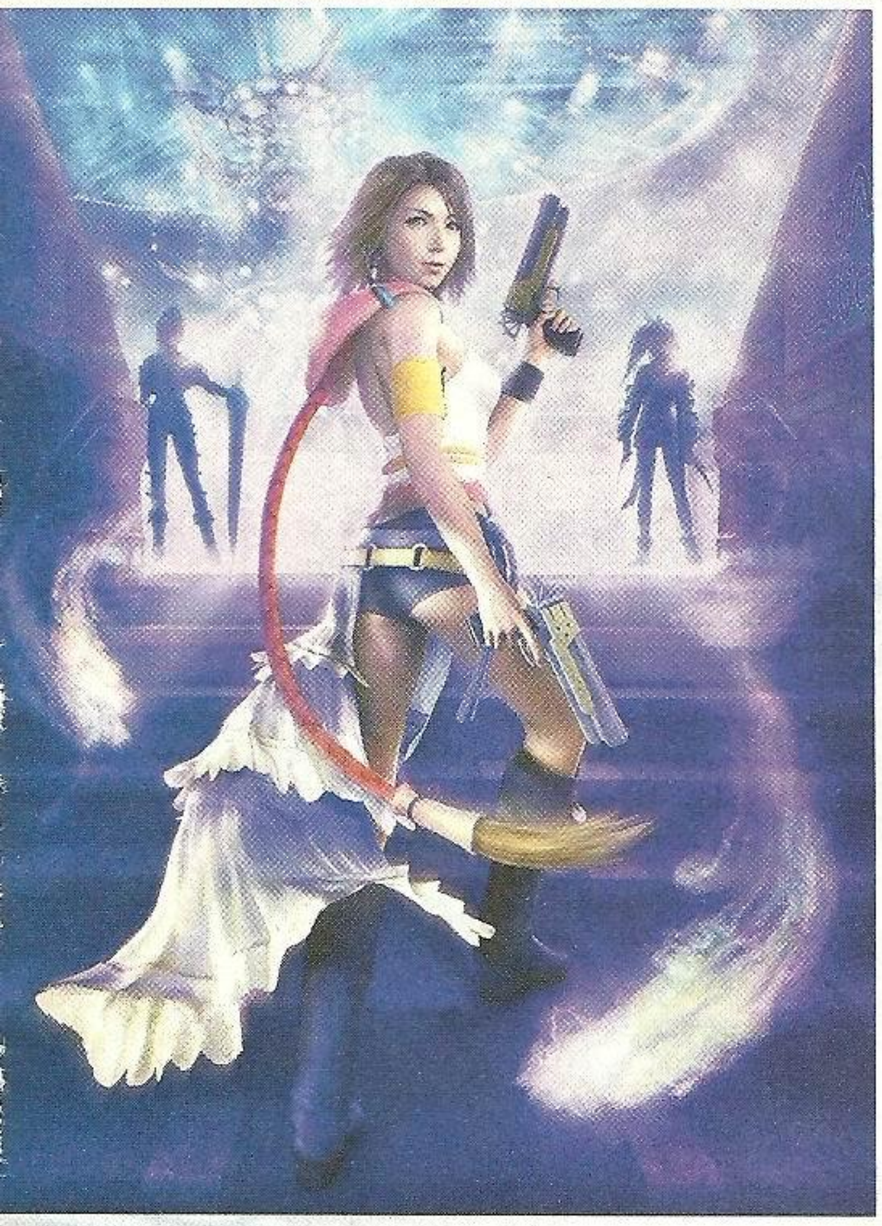
Lady Luck Dressphere
Udaj się do portu Luca. Po scence i rozmowie z Rinem wejdź po schodach do Save Pointu. Użyj go. Porozmawiaj z dziewczyną przy Save Poincie i rozpocznij grę. Po wygranej udaj się z powrotem do lokacji, gdzie jest Rin. Podejdź do jednego z dwójki dzieci i pokonaj je w grze. Następnie podejdź do człowieka, który przeszedł obok Rina i wyzwij go na pojedynek. Możesz też samemu poszukać przeciwników. Po każdej wygranej zapisz grę. Teraz (po trzech zwycięstwach) stawisz czoła Shinra. Jeśli go pokonasz, zdobędziesz Lady Luck Dressphere. Jest to dosyć trudne – jeżeli się nie uda, będziesz mógł próbować tego w Luca na dalszych etapach gry – znajdziesz go nieopodal SP w szatni.

Rozmowa z Isaaru
Udaj się do Zanarkand i do lokacji poprzedzającej wejście do Chamber of the Fayth. Isaaru będzie stał na środku ścieżki. Porozmawiaj z nim. Jest to istotne do ukończenia epizodu w Story Level 5.

Kamerzysta na Kilika Island
Nie zapomnij z nim porozmawiać (stoi przy namiocie po prawej stronie portu) – jeśli tego nie zrobisz, w Rozdziale Piątym nie zdobędziesz przydatnego przedmiotu. Dodam, że powinieneś dokładnie przeszukiwać większość lokacji i samemu wyszukiwać ciekawsze miejsca i osoby, które mają coś interesującego do powiedzenia. Wiąże się to niejednokrotnie z wieloma profitami.

Misja 9 (Besaid Island)
Po wejściu do wsi wejdź do drugiej chaty z prawej strony. Porozmawiaj z Lu. Wyjdź z chaty. Po konwersacji z Shinra zobaczysz scenkę. Po scence wejdź do Besaid Temple i porozmawiaj z Beclemem. Wejdź do Chamber of Fayth. Idź przed siebie, aż spotkasz Wakkę leżącego na podłodze. Porozmawiaj z nim i zjedź windą na dół. Kolejna walka.
Valefor – HP: 8430, MP: 9999 – level 26
Użyj na nim Power Break, zredukujesz w ten sposób jego ataki fizyczne. Pamiętaj o leczeniu członków drużyny. W porównaniu z Bahamutem i Yojimbo, ten boss jest słabiutki. Po walce otrzymasz Moon Bracer.

Misja 10 (Kilika Island)
Udaj się do domu Dony i porozmawiaj z nią. Ze skrzyni na górze jak zwykle zabrać możesz pieniążki. Teraz będziesz musiał przejść przez bramę w odpowiednim momencie (gdy Dona odwróci uwagę strażników). R1- zmiana widoku, X - przejście. Przejście przez tę bramę jest bardzo łatwe, tym bardziej, że możesz zrobić parę prób. Zaraz po wejściu znajdziesz w skrzyni Bushido Lore. W końcu znajdziesz się w lesie Kilika. Każda ścieżka jest zablokowana przez strażników. Podejdź do wszystkich trzech bram, po czym Paine automatycznie wskaże, kiedy skoczyć na drzewo, aby przedostać się na drugą stronę. Idź do świątyni Kilika. Wejdź do Chamber of Fayth. Po drodze spotkasz Barthello. Podchodząc do niebieskich płomieni



rozpoczynasz walki z potworami. Gdy ognie wygasną idź dalej i pokonaj jeszcze dwa monstra.

Samurai Dressphere

Po walkach, zanim wejdziesz do komnaty, podnieś świecący przedmiot leżący na ziemi. Jeśli pójdziesz dalej, czeka Cię walka z bossem, więc jeśli się go obawiasz, możesz jeszcze wrócić i zrobić save.

Irfit – HP: 8820, MP: 9999, level 27

Zanim rozpoczniesz walkę umieść w swoim ekwipunku wyposażenie chroniące przed ogniem (przydałby się Fire Eater). Ostatecznie nada się Tetra Master GG. Pomocne w walce są umiejętności typu Break. Pamiętaj o leczeniu, a szybko sobie poradzisz. Dostaniesz Angel Earrings.

Misje poboczne

Crimson Sphere 1

Leć do Bevelle. Idź do lokacji, w której walczyłeś z Dark Bahamutem. Po drodze do Chamber of the Fayth spotkasz Gippala przy Save Poincie. Idź prosto do legowiska Bahamuta (po drodze możesz zebrać nieco przedmiotów). Zobaczysz kolejną scenką, a zaraz po niej czeka Cię walka.

Malboro – HP: 5877, MP: 110, level 28

Ten przeciwnik nie sprawi Ci żadnego problemu. Po prostu wal ile się da. Możesz użyć Blind i Break. Po walce znajdziesz Crimson Sphere na ziemi. Jeśli nie zdobędziesz jej przed kolejną misją, to nie będziesz miał w grze kolejnej okazji żeby ją odnaleźć.

Misja 11 (Djose Temple)

Skieruj się do Djose Temple. Jak zwykle idź do Chamber of Fayth. Wjedź windą na wyższe piętro. Po drugiej stronie znajduje się pięć piedestałów. Musisz zgadnąć, który wyłącza barierę elektryczną i go wcisnąć. Jeśli zgadniesz źle, zostaniesz zaatakowany. Po przejściu przez barierę - walka.

Ixion – HP: 12 380, MP: 9999, level 29

Zaopatrz się w wyposażenie chroniące przez błyskawicami. Używaj umiejętności Break. Strategia podobna do tej przeciw poprzednim Mrocznym Aeonom. Po walce dostaniesz GG Unwavering Guard oraz Soul of Thamasa.

Crimson Sphere 2 i Crimson Sphere 3

Dostaniesz je automatycznie od Nooja i Gippala po tym, jak Yuna trafi do innego świata.
Po scence i konwersacji z Noojem i Gippalem zobaczysz, że Yunę otacza światło. Wciskaj cały czas X. Powinieneś usłyszeć cztery gwizdy. Po chwili zobaczysz postać, która wyprowadzi Yunę z tego miejsca.

Rozdział Czwarty

Używanie CommSpheres

Po rozmowie udaj się w stronę windy. Zaczepi Cię Rikku. Wjedź windą na górę statku (Deck) i porozmawiaj z Paine. Wróć do kokpitu i porozmawiaj z Shinrą. Wybierz pierwszą opcję. Otworzy się lista miejsc, które musisz obejrzeć używając CommSpheres. Oto te miejsca:
- Besaid Island - rozmowa z Wakką, dwójka dzieci biegających dookoła.
- Kilika Island - rozmowa z Doną, Dona mówiąca do siebie we śnie, rozmowa z Barthello w Kilika Temple.
- Mushroom Rock Road – rozmowa z Yaibalem lub scena pod wodą w zależności od poprzednich wyborów w grze.
- Bevelle – rozmowa z Marodą.

Po obejrzeniu powyższych scenek porozmawiaj z Buddym na statku, a zostaniesz wprowadzony do kolejnej misji. Po rozmowie z nim pogadaj jeszcze z Shinrą. Wybierz pierwszą opcję, aby użyć ponownie CommSpheres. Poniżej kolejna lista miejsc do odwiedzenia:
- Kilika Island – Dona rozmawia z Yuną, spacerując po wiosce.
- Mi'ihen Highroad – Rin poprosi Yunę o pomoc w śledztwie. Zgódź się (1. opcja), następnie przełączaj się między kamerami (R2) i zgłoś Rinowi, jeśli zobaczysz coś niezwykłego. Dokładniejszy opis nieco niżej.
- Luca – zobaczysz jak Shelinda robi wywiady; zajrzyj tu 3 razy, aby obejrzeć wszystkie.
- Djose Temple – będziesz świadkiem rozmowy pomiędzy dwoma członkami rasy Al Bhed, gdy jeden podejdzie do kuli dowiesz się czegoś o Gippalu (jeśli masz opanowany wystarczająco ich język).
- Moonflow – rozmowa pomiędzy niebieskimi stworkami.
- Guadosalam – rozmowa pomiędzy Ormim a Yuną.
- Macalania Woods – Sphere 1: rozmowa pomiędzy muzykami i Yuną, Sphere 2: rozmowa pomiędzy Yuną i O'Aką.
- Sanubia Desert – rozmowa pomiędzy Yuną i Nadhalą.
- Bevelle – żołnierze strzelający do kamery lub inna scena; zajrzyj tu trzy razy.
- Calm Lands – ludzie wchodzący i wychodzący z biura podróży.
- Mount Gagazet – Sphere 1: rozmowa pomiędzy Yuną i Kimahrim, Sphere 2: Ronso w gorącym źródełku.

Niektóre sceny mogły zostać pominięte, dlatego lepiej jest często przeglądać CommSpheres. Ich oglądanie ma znaczenie dla procentowego wyniku gry, więc najlepiej, co jakiś czas sprawdzać wszystkie, a w razie pojawienia się nowych scen w danym miejscu, przeglądać je do skutku (aż przestaną się pojawiać).

Misje poboczne

Śledztwo Rina: część 1

Używając CommSpheres poprosi Yunę, aby pomogła mu dowiedzieć się, dlaczego maszyny oszalały w Rozdziale Trzecim. Wybierz pierwszą opcję. Poniżej opis przycisków w trakcie śledztwa:
kursory – ruch kamery,
R1 – zoom,
kwadrat – wyjście,
R2 – zmiana widoku,
O – przywołuje Rina.
Twoim zadaniem jest zbadanie wszystkich sfer znajdujących się na Mi'ihen Highroad. Gdy zobaczysz coś dziwnego w scence, która się wyświetli, musisz od razu opowiedzieć o tym Rinowi. Oto lista scen, po których należy zawołać Rina:
- pożeracz chocobo za biurem podróży,
- mały robot spacerujący po Mi'ihen Highroad,
- człowiek szukający małego pożeracza chocobo,
- trzy osoby zebrane przed mostem,
- pożeracz chocobo goniący ptaka,
- kobieta zbliżająca się do maszyny za biurem podróży,
- człowiek stojący w ruinach Al Bhed,
- trzy małe roboty łażące po okolicy,
- człowiek ubrany na niebiesko siedzący z dwoma towarzyszami na Old Mi'ihen Highroad,
- Rin rozmawiający z kimś,
- człowiek naprawiający dach biura podróży.

Najlepiej jest obejrzeć sfery w następującej kolejności: 1-3-2-5-4-5-2-1-4-2-1.

Misja 12 (Mi'ihen Highroad)

Podejdź do grupy przed Tobą. Zobaczysz, że Tobli ucieka. Musisz go odnaleźć. Najpierw idź za ścigającymi go, gdziekolwiek się udadzą. Idź do lokacji z Save Pointem. Po scence odwróć się i idź za człowiekiem, który przebiegł obok Ciebie. Wróć na południe, do miejsca skąd przyszedłeś. Po drodze obejrzysz kolejną scenkę. Udaj się Moonflow, do lokacji po lewej od SP. Kolejną rzeczą, którą musisz wykonać jest przeprawa na shoopufie (to ten zwierz podobny do słonia) do kolejnej lokacji. W tym celu pogadaj z niebieskim gościem i wybierz 1. opcję. Po opuszczeniu portu (w lewo), zobaczysz kilka scenek. Podążaj ścieżką aż do końca. Porozmawiaj z Toblim, a otrzymasz GG Black Tabard.

Po wykonaniu tej misji zerknij ponownie na CommSpheres. Oto lista tego co zobaczysz:
- Besaid Island – zobaczysz Beclema; połącz się jeszcze raz, a będziesz mógł z nim porozmawiać.
- Kilika Island – Sphere 1: scena z Doną i Yuną.
- Luca – ogólne spojrzenie na lokację.
- Mushroom Rock Road – rozmowa pomiędzy Lucil i Yuną, rozmowa z Yaibalem, rozmowa pomiędzy Yuną i jakimś żołnierzem.
- Djose Temple – rozmowa pomiędzy Yuną i Al Bhedem.
- Moonflow – rozmowa pomiędzy Yuną i Elmą.
- Guadosalam – rozmowa pomiędzy Yuną i Ormim.
- Macalania Woods – Sphere 1: rozmowa pomiędzy Yuną i muzykami, Sphere 2: rozmowa pomiędzy O'Aka i Yuną, scenka z niebieskim stworkiem.
- Bikanel Desert – scenka z Nhadalą, eksplozja, kilka rozmów
- Mount Gagazet – Sphere 1: rozmowa z Garikiem, Sphere 2: steruj kamerą, a zobaczysz cactuara.
- Zanarkand Ruins – rozmowa z Isaaru (musisz zrobić zoom po prawej).

Po obejrzeniu tych scenek zrób save i udaj się do kabiny. W sypialni spotkasz Rikku. Czeka Cię kolejna mini gra.

Shmooth Shailing

Ekran podzieli się na połowy. Musisz wciskać przyciski pokazane na ekranie z Rikku. Staraj się tańczyć zgodnie z rytmem. Jeśli zdobędziesz więcej niż 150 punktów dostaniesz S(h)mooth S(h)ailing (Hypello sthafnie seflenią ;) czyli Super Ribbon nakładający niestety na właściciela status Slow (i są powolni!). Mając od 100 do 150 dostaniesz Subliminator (nie warto, można go ukraść bossowi już wkrótce). Powyżej 50 i poniżej 100 otrzymuje się Safety Bit (chroni przed Petrification i Death). Najgorszy jest Pearl Necklace. Strategia jest prosta – wciskaj wszystkie przyciski (X, O, Kółko i Trójkąt) naraz! Pozwoli to uzyskać wyniki rzędu niemal 1000 punktów, co jest chyba żartem ze strony autorów (?). Niestety, za taki „wyczyn" nie przewidziano nagród specjalnych.

Po tej mini grze wróć na mostek. Pojawiły się nowe scenki do obejrzenia przez CommSpheres. Porozmawiaj z Shinrą, aby na nie zerknąć. Oto lista:
- Besaid Island – rozmowa pomiędzy Yuną, Wakką i Lu, po ponownym połączeniu się zobaczysz kolejną konwersację, następnie rozmowa z Besaid Aurochs i scenka z Wakką, za ostatnim razem zobaczysz scenkę podobną do powyższych, ale z innymi postaciami, dzieci bawiące się w chowanego.
- Kilika Island – Sphere 1: rozmowa z Doną, która przyczepi kulę z kamerą do balonu, Sphere 2: rozmowa pomiędzy Yuną i Barthello.
- Djose Temple – rozmowa pomiędzy Yuną i Al Bhed (x2), rozmowa pomiędzy Yuną i kobietą (x2) lub rozmowa z młodymi Ronso, jeśli wcześniej w grze wysłałeś je do tego miejsca.
- Moonflow – rozmowa pomiędzy Yuną i niebieskim stworkiem, shoopuf przechodzący przez sferę.
- Guadosalam – rozmowa pomiędzy żołnierzem i niebieskim gościem, rozmowa z żołnierzami.
- Macalania Woods – Sphere 1: scenka z muzykami, Sphere 2: scenka z potworami.
- Mount Gagazet – Sphere 1: rozmowa pomiędzy Kimahri i ekipą Ronso, odśnieżanie kamery, rozmowa pomiędzy Ronso, Sphere 2: Tobli kąpiący się w źródełku, Dona pływająca w źródełku, rozmowa pomiędzy Elmą i Lucil, grupa niebieskich stworków, kąpiące się shoopufy, Buddy w źródełku, spotkanie z Nhadalą, Cidem i Rinem, O'Aka w źródełku, scenka z Calli, scenka z Maechenem, gość z dwiema laskami, Isaaru z Marodą, Tobli z dwiema laskami.
- Zanarkand Ruins – rozmowa pomiędzy Yuną i Isaaru, Isaaru mówiący sam do siebie.
- Mushroom Rock Road – krótka scenka.

Misja 13 (Thunder Plains)

Czas zapolować na smoka. Wskaże Ci go czerwona strzałka. Niebieska postać stojąca przed kryjówką smoka może uleczyć Twoje rany. Po wejściu do legowiska, powinieneś się natknąć na skrzyżowanie. Idź w lewo. Następnie udaj się do smoka. Po drodze będą skrzynie, więc dobrze przeszukaj loch, ale najlepiej najpierw zajmij się naszym smokiem. Podejdź do niego, a rozpocznie się walka.

Salamander – HP: 14 243, MP: 276, level 38

Jedyną rzeczą, jaką możesz zrobić to oślepienie przeciwnika. Wyposaż swoją drużynę w przedmioty zwiększające zdolności defensywne. Za każdym razem, gdy smok użyje ataku ogonem stracisz sporo energii, więc używaj napojów. Zalecane jest także posiadanie Dark Knights i White Mage. Podczas walki nie zapomnij ukraść smokowi Sublimatora! Za wygraną otrzymasz Crimson Ring, a w skrzyni znajdziesz Black Ring.
Z powrotem na pokładzie statku. Zrób save. Porozmawiaj z Shinrą i Rikku. Po scence porozmawiaj z Toblim. Gdy obejrzysz show, wróć do kokpitu, będziesz świadkiem rozmowy pomiędzy Yuną i Maechenem.

Crimson Sphere 5

Gdy Maechen wyjdzie udaj się do maszynowni Celciusa. Spotkasz tam Leblanc. Porozmawiaj z nią, a dostaniesz kulę.
Wróć do kokpitu i porozmawiaj z Shinra.

Rozdział Piąty

To jest ostatni poziom w grze. Po rozmowach z Paine i Rikku idź do kokpitu. Rozpocznie się debata. Porozmawiaj z Brotherem. Wybierz dowolną pozycję z listy.

Misja 14

Idź przed siebie, aż dojdziesz do bossa.

Dark Shiva – HP: 14 800, MP: 9999, level 45

Przeciw temu przeciwnikowi używaj: Power Break, Mental Break i Armor Break. Dobrze jest mieć White Mage, który zajmie się leczeniem, podczas gdy reszta skoncentruje się na walce. Utrzymuj HP na wysokim poziomie. Dostaniesz Crystal Gloves.
Po pokonaniu bossa pojawi się Save Point. Teraz masz wybór. Możesz iść dalej lub zawrócić do statku i wykonać sidequesty.

Misje poboczne

Porozmawiaj z Buddym, a pojawi się spora ilość interesujących punktów na mapie.

Besaid Island

Zaraz po przybyciu na wyspę spotkasz Wakkę. Jest on bardzo szczęśliwy, bo Lu urodziła dziecko. Gdy Wakka zaprowadzi Cię do Lu, nie wchodź do świątyni i nie rozmawiaj z nią. Porozmawiaj z Wakką. Po konwersacji z tą uroczą parą udaj się na plażę i do portu. Porozmawiaj z Beclemem, a dostaniesz specjalną kulę. Po scence wróć do wioski

(sprawdź znane Ci już miejsce pod wodospadem po Twilight Rain). Po drodze spotkasz ponownie Wakkę; porozmawiaj z nim. Yuna da mu sferę i zobaczysz scenkę z Wakką i Chappu. Następnie skieruj się do wioski. Zobaczysz jak Wakka świętuje narodziny swojego dziecka, a później będziesz świadkiem jego rozmowy z Lu.

Udaj się do Besaid Temple. Wejdź do pomieszczenia po prawej stronie i otwórz skrzynię. Znajdziesz radar, dzięki któremu możesz szukać ukrytych sfer. Możesz go też wykorzystać w poszukiwaniu hasła potrzebnego do otwarcia przejścia. Jeśli przytrzymasz O, zaczniesz namierzać kule. Gdy kula zostanie wykryta niebieski pasek na dole ekranu zrobi się w części czerwony. Także dźwięk radaru będzie głośniejszy. Poniżej lista miejsc, gdzie znajdziesz cztery sfery/kamery pozwalające wypatrzyć cyfry do szyfru:
1. W wiosce. W lokacji położonej po lewej stronie, za namiotem. Wciśnij X, aby wydobyć sferę. Zrób zoom na dach świątyni, a zobaczysz kulę z cyfrą.
2. Przy Save Poincie, przed wioską. Sfera z numerem usytuowana jest daleko, nad czubkami palm na wprost. Użyj zoomu, aby ją wypatrzyć.
3. Przed mostem, gdy idzie się w stronę plaży. Sfera z cyfrą jest za wodospadem na klifie.
4. W miejscu gdzie Wakka wepchnął Tidusa do wody w FFX, po lewej stronie, tuż przy krawędzi. Sfera znajduje się na szczycie najwyższego drzewa.
Po zdobyciu wszystkich czterech numerów idź do labiryntu. Przejdź do miejsca, gdzie siedział Wakka w Rozdziale Pierwszym. Po prawej stronie znajduje się panel, gdzie wpisz znalezione cyfry (w kolejności od 1 do 4). Otworzy się przejście. Idź przed siebie, aż dojdziesz do otwartej lokacji. Znajdziesz się na szczycie wodospadu. Idź w lewo, znajdziesz skrzynię, a w niej GG Raging Giant.

Kilika Island
Idź prosto do bramy prowadzącej do świątyni. Zobaczysz grupę ludzi chcących się przedostać na drugą stronę. Po rozmowie ze strażnikiem, wieśniacy zostaną przepuszczeni. Udaj się do świątyni. W trakcie wchodzenia po schodach napotkasz Barthello. Po konwersacji Barthello z Doną dostaniesz GG Tricks of the Trade.

Invincible
Przedmiot, który zaraz zdobędziesz pozwoli Ci zadawać obrażenia większe niż 9999. Znajduje się on w skrzyni, w bazie Youth League. Jest to mała wyspa przy Kilika Village. Aby się do niej dostać musisz porozmawiać z operatorem kamery przy namiocie, po prawej stronie wioski w Rozdziałach 1 i 3. Gdy w Rozdziale 5 porozmawiasz z nim ponownie, pojawią się opcje. Wybierz pierwszą z nich, a zostaniesz zabrany łodzią do bazy. Skrzynia z poszukiwanym przedmiotem jest na mapie zaznaczona żółtym kolorem. Na mapie jest jeszcze jedno miejsce zaznaczone na żółto. Gdy się tam udasz i pogadasz z chłopakiem dostaniesz Gorapella Coins do gry w Sphere Break.

Wspomnienia Yuny
Skieruj się do Luca. Możesz tu zagrać w Blitzball. Następnie udaj się w kierunku Mi'ihen Highroad do miejsca gdzie Tidus uczył Yunę gwizdać w FFX. To miejsce jest nieopodal Save Pointu na półokrągłym tarasie. Gdy tam dojdziesz, zobaczysz scenkę. Po niej idź za mogiem. Goń go aż do portu. Yuna po drodze zacznie sobie przypominać Tidusa.

Śledztwo Rina
Gdy dojedziesz do Mi'ihen Highroad rozpocznie się druga faza śledztwa Rina. Do Yuny podejdzie mała dziewczynka i rozpocznie rozmowę. Wybierz pierwszą opcję. Znajdziesz się w biurze podróży. Wyjdź z budynku, a zobaczysz Rina z grupą ludzi. Dowiesz się też, kto był sprawcą całego zamieszania z maszynami. Po scence dostaniesz Ragnarok. Ten przedmiot pozwala na używanie magii bez zużywania MP. Od tej pory możesz także jeździć na chocobosach po Mi'ihen Highroad.

Djose Temple
Udaj się do Djose Temple i wejdź do świątyni. Zobaczysz scenkę o eksperymencie, którym jest nowy weapon. Wybierz „Take on the experiment". Teraz czeka Cię walka z maszyną.
Experiment – HP: 18 324, MP: 0 – level 45
Teraz przeciwnik jest na niskim poziomie, więc walka nie będzie trudna. Główne ataki wroga zadają około 700-800 punktów obrażeń.

Po pokonaniu Experimenta dostaniesz Al Bhed Primer. Teraz musisz wykopać kilka części w Bikanel Desert, ulepszyć broń i pokonać go raz jeszcze. Przejdź przez drzwi na lewo od schodów i porozmawiaj z postacią siedzącą na podłodze. Dostaniesz przedmiot, który pozwoli Ci ponownie zmierzyć się z Experimentem. Nie używaj go, do momentu, aż maszyna będzie na najwyższym poziomie. Podobny przedmiot możesz znaleźć także w pomieszczeniu z pięcioma piedestałami, porozmawiaj z postacią i jako hasło podaj: MARNELA. Otrzymasz od niego The Spirit Of Recycling. Przed świątynią skaczą trzy małpy. Jeśli wciśniesz X, gdy skoczą równocześnie, dostaniesz kolejny przedmiot pozwalający na wznowienie walki z Experimentem. Konieczne jest jednak posiadanie tylko jednego z nich. Teraz udaj się do Bikanel Desert. Musisz wykopać przedmioty i podnieść statystyki maszyny do piątego poziomu. Za każdym razem, gdy znajdziesz jakąś część zostanie ona automatycznie wkomponowana do maszyny. Są trzy rodzaje części, każda za odpowiednią ilość punktów: Z-5, S-3, A-1. Aby ulepszyć maszynę do piątego poziomu musisz zdobyć minimum 38. punktów. Gdy tego dokonasz wróć do świątyni i porozmawiaj z człowiekiem obok Experimenta. Wybierz „Sure, here you go", wejdź po schodach i rozpocznij walkę.

Ikusu's Experiment – HP: 18 324, MP: 0 – level 45
Tym razem maszyna jest dość twarda i może zadać spore obrażenia Twojej ekipie. Jest odporna na Power Break i Armor Break. Utrzymuj HP na wysokim poziomie. Jeśli to możliwe, rzuć na wszystkich Protect. Po wygranej walce otrzymasz Magical Dances Vol. 2.

Show
Udaj się do Moonflow. Idź na prawo od SP. Porozmawiaj z Toblim. Wybierz pierwszą opcję i obejrzyj show, jaki dadzą „artyści". Porozmawiaj z nim jeszcze raz, a zostaniesz poproszony o przyłączenie się do orkiestry. Obejrzyj scenki.

Guadosalam
Zaraz po przybyciu zobaczysz grupę muzyków. Tromell zacznie z Tobą rozmowę. Gdy skończy się scenka, wejdź na górę i sprawdź drzwi po prawej. W skrzyni czeka prezent. Teraz zagadaj do niego ponownie. Po powrocie na statek możesz zajrzeć tu jeszcze raz. Sprawdź siedzibę Leblanc oraz drzwi po lewej stronie lokacji, które dotychczas były zamknięte. Otrzymasz GG Tempered Will, a w skrzyniach znajdziesz Baralai's Sphere oraz Tetra Bracelet.

Crimson Sphere 4
To zadanie można było wykonać już w Rozdziale 3.
Leć do posiadłości w Guadosalam i wejdź do podziemi. Idź do pomieszczenia, które znajduje się na lewo od Save Pointu. Wskocz na drewniane skrzynie. Teraz możesz sięgnąć po skrzynię z poszukiwanym przedmiotem.

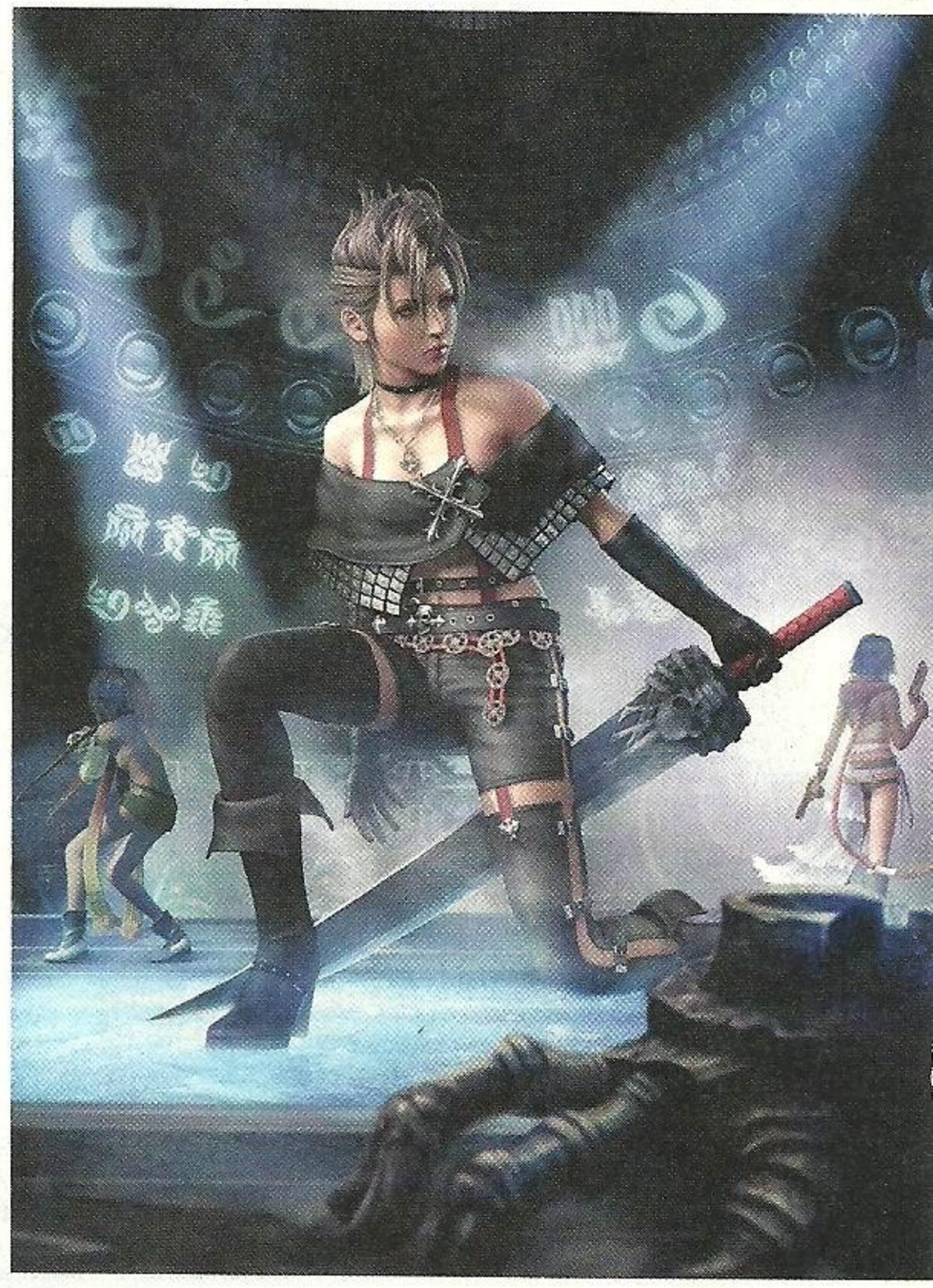
Bevelle
Podejdź do wejścia do świątyni. Yuna porozmawia z Marodą, a wokół Isaaru zaczną zbierać się ludzie. Po obejrzeniu całego wydarzenia dostaniesz od Marody GG Scourgebane.

Via Infinito
Wróć do świątyni w Bevelle. Po wejściu do świątyni wybierz drogę po prawej. Po konwersacji zapisz grę i przeskocz przez teleport do Via Infinito – jest to sekretny labirynt. Spotkasz w nim potwory twardsze niż końcowy boss w grze. W labiryncie jest 100. poziomów. Na każdym z nich znajduje się teleport, który przeniesie Cię do wejścia. Im niżej zejdziesz, tym groźniejsze potwory staną Ci na drodze. W pewnym momencie pewna postać porozmawia z grupą Yuny, a po rozmowie zobaczysz Crimson Sphere 6 leżącą na ziemi. Idź dalej i wskocz do dziury na końcu. Labirynt jest generowany losowo, więc nie da się tu podać dokładnych ścieżek. Będąc w labiryncie nie da się również wyłączyć losowych walk. Uważaj na potwora, który nazywa się Elder Drake. Może on być na razie za silny dla Ciebie, a nie da się przed nim uciec w trakcie walki. Idź dalej w dół, aż dojdziesz na 20. poziom. Walka z bossem!
Aranea – HP: 18 280, MP: 178 – level 40
Aby szybko skończyć tę walkę wyposaż swoją drużynę w ekwipunek zwiększający możliwości ofensywne. Pamiętaj o leczeniu. Jeżeli masz ekipę na wysokim poziomie, walka nie sprawi Ci żadnego problemu. Po walce znajdziesz na ziemi Crimson Sphere nr 8. Powinieneś mieć już dziesięć Crimson Spheres.

Mushroom Rock Road (jeśli wybrałeś Youth League)
Po dotarciu na miejsce zostaniesz powitany przez Lucil, Elmę i Yaibala. Po konwersacji porozmawiaj z Yaibalem i wybierz pierwszą opcję. Twoim zadaniem będzie pokonanie żołnierzy. Po pokonaniu wszystkich wojaków czeka na Ciebie większy przeciwnik:
Elma – HP: 4882, MP: 870, level 35
Najpierw zajmij się strażnikami. Gdy Elma rzuci na siebie jakieś zaklęcia wspomagające użyj Dispel. Przydatne także jest Blind i umiejętności Break.
Lucil – HP: 7324, MP: 370 – level 36
Ta walka jest dosyć łatwa. Strategia jak powyżej.
Po walkach zobaczysz przemówienie Lucil w bazie. Po wszystkim możesz wrócić do bazy, wejść na Observation Deck i porozmawiać z Lucil. Dostaniesz Nooj's Sphere.

Den of Woes
Po uzbieraniu 10. Crimson Spheres udaj się do Mushroom Rock Road. Przejdź do miejsca, gdzie dostałeś sferę od Nooja w Story Level 2. Zapisz grę przed jaskinią, a następnie wejdź do środka i dotknij drzwi z symbolem, aby aktywować sfery. Idź za czerwoną strzałką. Po pewnym czasie zobaczysz scenkę. Po niej kolejny boss. Zadbaj o swój ekwipunek zanim rozpoczniesz tę walkę.
Rikku – HP: 7800, MP: 92 – level 40
Ten przeciwnik nie jest odporny na Blind, Sleep i Confusion. Przydatny może się też okazać Fencer. Rikku dosyć szybko atakuje i szybko się regeneruje. Uderz ją dwa lub trzy razy i użyj Hi Potion. W ten sposób po pewnym czasie ją pokonasz.
Paine – HP: 9200, MP: 92 – level 40
Paine jest prawie taka sama jak Rikku, więc działa na nią podobna strategia. Jedyna różnica to taka, że Paine jest o wiele wolniejsza niż Rikku.

Po walce z Paine stawisz czoła Baralai'owi. Rikku i Paine będą znowu po Twojej stronie.
Baralai – HP: 12 220, MP: 720 – level 40
Baralai ma bardzo szybkie ataki. Bardzo skuteczne przeciw niemu są umiejętności Break. Najpierw użyj Power Break, aby pozbawić go trochę mocy. Utrzymuj wysoki poziom HP, ponieważ zaraz po tej walce



czeka Cię następna bez chwili na wyleczenie ran.
Gippal – HP: 14 800, MP: 235 – level 40
Generalnie jest on bardzo podobny do Baralaia. Nie używaj Black Mage. Utrzymuj HP na wysokim poziomie.
Nooj – HP: 23 260, MP: 720 – level 40
Ta walka będzie ciężka. Nooj ma ataki, które mogą odebrać ponad 1500 HP. Staraj się, więc dla bezpieczeństwa utrzymywać HP około 2000. Aby go pokonać musisz być co najmniej na 40. poziomie (możesz być na niższym, ale będzie to o wiele trudniejsze). Upewnij się, że masz dużą ilość X-Potions i Phoenix Downs. Skup się na fizycznych atakach. Po prostu stale atakuj i lecz obrażenia.

Gdy pokonasz wszystkich powyższych bossów zacznie się scenka. W nagrodę dostaniesz kilka bardzo użytecznych przedmiotów oraz Supreme Light Garment Grid.

Oglądanie Crimson Spheres
Będąc na statku porozmawiaj z Shinrą i wybierz trzecią opcję. Otworzy się menu dotyczące sfer. Obejrzyj wszystkie scenki. Ma to wpływ na story level (jeden procent).

Thunder Plains
Gdy dotrzesz na miejsce zobaczysz scenkę. Po chwili zorientujesz się, że każda z wież zajęta została przez potwora zwanego Chimera. Pokonaj wszystkie potwory, a w między czasie zdobędziesz kilka przydatnych przedmiotów. Po zabiciu 9. z nich obejrzysz scenkę. Po scence udaj się tam, gdzie wskazuje czerwona strzałka i przygotuj się na kolejnego bossa.
Humbaba – HP: 27 772, MP: 785 – level 60
Ma ochronę na wszystko oprócz umiejętności Break. Używaj ataków fizycznych i pamiętaj o leczeniu HP. Jeśli masz postacie na wysokim poziomie walka nie sprawi Ci większego problemu. Gdy zadasz mu ostatni cios musisz mieć dużo HP, ponieważ gdy Humbaba zostanie pokonany rzuci na Ciebie Meteor. Używaj także Dispel, aby osłabić jego zaklęcia ochronne. Po walce dostaniesz Valiant Lustre GG.

Po walce zobaczysz kolejną scenkę. Najpierw wybierz drugą opcję. Wróć do biura podróży i zapisz grę. Następnie wróć do swojego rozmówcy i wybierz pierwszą opcję. Znajdziesz się w labiryncie. Idź tam, gdzie wskazuje czerwona strzałka. Odszukasz Cida i obejrzysz scenkę, a po niej czeka Cię kolejna walka.
Machina Panzer - HP: 30 500, MP: 1247 – level 61
'A' Watcher – HP: 1248, MP: 1024
'S' Watcher – HP: 1240, MP: 1024
'R' Watcher – HP: 1240, MP: 1024
Rozpocznij walkę z Dark Knightem w swojej drużynie. Użyj Wave, aby pozbyć się Watcherów. Następnie skoncentruj się na głównym przeciwniku. Używaj fizycznych ataków. Jeśli użyjesz magii typu lightning to uleczysz swojego przeciwnika!!! Po walce otrzymasz Al Bhed Primer.

Yuna's Special Dress Upgrade Items
Udaj się do Besaid Island po Damage Limit Break (chyba, że już wcześniej zebrałeś Twilight Rain – sprawdź w Key Items). Idź do lokacji z wodospadem. Zaraz przed mostem, przy rogu możesz zeskoczyć do miejsca, gdzie znajdziesz skrzynię z szukanym przedmiotem. Następnie udaj się do Calm Lands do Cavern of Stolen Fayth. Użyj transportera, aby dostać się do lokacji, gdzie walczyłeś z Yojimbo.

Znajdziesz kolejną skrzynie, a w niej kolejne ulepszenie (Star Bracer).

Paine's Special Dress Upgrade Items
Udaj się do Mi'ihen Highroad. Wypożycz chocobo za 200 Gil i jedź do północnej części Mi'ihen Highroad. Po przejechaniu przez dwa mosty zauważysz piórko chocobosa (po lewej stronie klifu, przy szarym pomniku). Ustaw swojego chocobo na piórku, a po chwili pojawią się opcje. Wybierz pierwszą z nicha, a chocobo poleci do kolejnej lokacji gdzie zdobędziesz przedmiot ze skrzyni (przedmiot przydzielany jest losowo). Po zdobyciu przedmiotu chocobo zleci na dół. Piórka już nie będzie w tym miejscu. Odszukaj je ponownie i zrób to, co przed chwilą. Tym razem zdobędziesz Victor Primoris. Po drugi przedmiot udaj się do Thunder Plains. Udaj się do północnej części i porozmawiaj z Al Bhedem. Wpuści Cię do labiryntu gdzie wcześniej uratowałeś Cida. W labiryncie znajdziesz skrzynię, a w niej szukany przedmiot.

Thunder Plains Secret Cave
Po rozmowie z Al Bhedem znajdziesz się ponownie w labiryncie. Otwórz skrzynię przed Tobą. Pojawi się menu z opisem jak się poruszać po labiryncie. Jeśli możesz zaopatrz się w Charm Bangle. Dzięki temu nie będziesz musiał pamiętać ile stoczyłeś bitew (możesz zostać poproszony o dodanie do jakiejś liczby sumy bitew, jakie stoczyłeś, w tym przypadku będzie to zawsze 0). Za każdym razem jak otworzysz drzwi pojawią się dwie skrzynie. Nie otwieraj ich! Nie zdobędziesz Gil, ale nie będziesz musiał zapamiętywać ile Gil po drodze zdobyłeś i gdy zostaniesz poproszony o dodanie tej liczby zawsze dodasz 0. Zapisuj także wszystkie podane numery. Odblokuj wszystkie ścieżki w labiryncie, a zdobędziesz Force Of Nature.

Rikku's Special Dress Upgrade Items
Po pierwszy przedmiot skieruj się do windy, która zabierze Cię do bazy Youth League w Mushroom Rock Road. Przeszukaj okolicę w pobliżu windy, a znajdziesz skrzynię z Machina Booster. Aby zdobyć drugi przedmiot, musisz wykonać najpierw kilka innych rzeczy. Wytrenuj grupkę chocobo, najlepiej trzy lub cztery. Wyślij trzy chocobosy na pierwszym poziomie do któregokolwiek miejsca na świecie. Następnie zrób to samo z trzema kurczakami na drugim poziomie, aż dojdziesz do poziomu piątego. Żeby Twoje chocobosy wróciły musisz rozegrać trzy lub cztery bitwy. Po wysłaniu wszystkich chocobo i powrocie na ranczo zobaczysz, że otwarte jest przejście do kolejnego ukrytego labiryntu w Calm Lands. Znajdziesz w nim przedmiot odblokowujący „HP Limit Break" – Machina Reactor.

O'Aka
Udaj się do lasu Macalania, do sklepu O'Aki. Porozmawiaj ze wszystkimi i wyjdź ze sklepu. Ktoś wybiegnie ze sklepu i Cię zatrzyma. Wróć do sklepu i kup bardzo użyteczny przedmiot. Pozwoli Ci on używać magii i umiejętności innych niż te, które daje Ci strój, jaki nosisz. Ta możliwość jest dostępna jedynie wtedy, gdy wcześniej spłaciłeś długi O'Aki i zdobyłeś tu Berserker Dressphere.

Calm Lands
Gdy zdobędziesz 400 punktów PR i udasz się do Calm Lands spotkasz Tobliego. Uaktywnią się też dwie kolejne mini gry, w zależności od tego jak dobrze Ci poszło. Możesz także kupić różne ciekawe przedmioty.

Rozmowa z Buddym
Aby do niej doszło musisz porozmawiać z Cidem przy biurze podróży w Rozdziale 2. Idź do maszynowni Celsiusa. Po wyjściu z pomieszczenia pojawi się i rozpocznie rozmowę. Po konwersacji udaj się na pokład (deck) statku i odszukaj Cida. Wróć do kokpitu. Po scence udaj się do sypialni. Wejdź po schodach na piętro z łóżkami. Porozmawiaj z Cidem i wybierz pierwszą opcję. Następnie udaj się na szczyt Celciusa i pogadaj ze wszystkimi. Potem ponownie wróć do kokpitu.

Zanarkand Ruins
Po przybyciu na miejsce spotkasz Meachena. Porozmawiaj z nim.

Mascot Dressphere
Aby zdobyć ten strój musisz mieć we wszystkich lokacjach status Episode Complete. Gdy tego dokonasz porozmawiaj na pokładzie Celciusa z Brotherem. Od niego dostaniesz ten przedmiot (nie musisz jednak zaglądać do Bevelle's 100th Level Dungeon, aby go otrzymać).

Ostatnia misja – Vegnagun
Na pokładzie swojego statku porozmawiaj z Brotherem i wybierz pierwszą opcję. Zostaniesz przeniesiony do podziemnego świata. Zejdź na dół. Po dotarciu do dużej platformy rozpocznie się walka.

Mindy – HP: 9788, MP: 9999, level 48
Sandy – HP: 10 330, MP: 9999, level 48
Cindy – HP: 12 240, MP: 9999, level 48
Najpierw zajmij się Mindy, ponieważ jeden z jej ataków potrafi być bardzo denerwujący. Przeciwnik będzie rzucał na siebie zaklęcia ochronne, więc warto jest używać Dispel. Po pokonaniu Mindy zajmij się Cindy. Gdy Sandy zostanie sama nie będzie już stanowiła dużego zagrożenia. Otrzymasz Faerie Earrings i Pixie Dust.
Po walce wróć się i zapisz grę, a następnie zejdź na dół do kolejnej platformy.

Dark Anima – 36 000, MP: 9999 – level 50
Ten boss jest łatwiejszy w porównaniu z poprzednim. Zaopatrz się porządnie w Mega Potion i Remedy. W tej walce nie będziesz potrzebować Białego Maga. Po walce otrzymasz GG Immortal Soul. Po walce pojawi się znajoma postać i będziesz świadkiem kolejnej rozmowy. Następnie znajdziesz się w lokacji wypełnionej kwiatami. Porozmawiaj z Leblanc. Pojawi się portal. Zapisz grę zanim przez niego przejdziesz. Stań na niebieskim znaku na ziemi. Wyświetlą się nuty. Następnie podejdź do pianina i zagraj – w ten sposób wyłączysz barierę. Teraz udaj się lewą ścieżką. Stań na niebieskim znaku i idź dalej. Gdy dojdziesz do skrzyżowania zawróć w stronę ekranu i odszukaj jeszcze dwa znaki. Jeden jest po drodze, a żeby znaleźć drugi musisz zeskoczyć na ścieżkę poniżej. Znajdź znak, sprawdź nuty i podejdź do pianina. Wyłącz kolejną barierę grając całą sekwencję i idź dalej. Dojdziesz do kolejnego rozwidlenia. Teraz idź prawą ścieżką, zeskocz na dół i odszukaj znak, a następnie idź na górę i znajdź jeszcze jedno zaznaczone miejsce. Zeskocz na dół i wybierz lewą drogę. Tam wespnij się zaraz za barierą i podejdź do pianina. Wyłącz ostatnią barierę (jeśli nie będziesz ich wyłączał, czekają Cię walki z dość potężnym potworem). Dalej spotkasz jeszcze kilka postaci i otrzymasz Paine's Sphere.
Po przejrzeniu sfery znajdziesz się w nowej lokacji. Teraz będziesz musiał odtworzyć melodię przesuwając odpowiedni blok. Jeden blok znajdziesz przed Save Pointem (przy okazji zapisz stan gry) – po prawej od niego, a drugi za nim – lewo/góra. Zacznij od tego na górze wchodząc na niego. Potem skocz na blok po prawej. Skocz jeszcze raz w prawo i do góry na kolejny blok. Teraz wróć do Save Pointu. Wskocz na blok przed Save Pointem i przedostań się do sekcji wyżej. Zobaczysz przed sobą dwa bloki. Wskocz na ten, który jest wyżej i wróć do Save Pointu. Wskocz jeszcze raz na blok za nim, a następnie w lewo. Zostaniesz przeniesiony wyżej. Wskocz na kolejny blok, a następnie wskocz na poprzedni. Wskocz na blok obok tego ze skrzynią (którą możesz opróżnić) i wróć do Save Pointu. Wskocz ponownie na ten sam blok i dwa razy w lewo na blok niżej. Wróć do Save Pointu i wskocz na blok przed nim, a następnie na blok niżej. Podejdź do bariery i stań na zaznaczonym miejscu. Jeśli wszystko zrobiłeś poprawnie, zostanie odtworzona prawidłowa sekwencja i będziesz mógł iść dalej. Przejdź do kolejnej lokacji.

Idź przed siebie i przedostań się dalej po platformach. Po scence zejdź na dół i zapisz grę. To będzie Twój prawie-ostatni Save. Teraz udaj się prosto do Vegnaguna.
Vegnagun (ogon) – MP: 34 200, MP: 9999, level 52
Walka będzie dosyć prosta. Przeciwnik ma tylko dwa ataki. Upewnij się jednak, że masz dużo napojów, które przydadzą się w kolejnych starciach.
Możesz jeszcze zrobić save!

Po walce przejdź do kolejnej lokacji i porozmawiaj z grupą Leblanc. Po rozmowie walka!

Vegnagun (noga):
Arm – HP: 18 220, MP: 9999 – level 53
Red Sphere – HP: 300 000, MP: 9999 – level 53
Green Sphere – HP: 300 000, MP: 9999 – level 53
Yellow Sphere – HP: 300 000, MP: 9999 – level 53
Skoncentruj się na odnóżu, chroniąc się przed magia kolorowych kul. Możesz wykorzystać w walce Czarnych Rycerzy. Użyj wszystkiego, co masz, aby zwiększyć siłę ataku.
Nic nie stoi na przeszkodzie, by jeszcze raz wrócić do Save Pointu.

Po walce idź na górę. Po scence kolejna potyczka.

Vegnagun (ciało):
Body – HP: 33 040, MP: 9999 – level 55
Right Arm – HP: 3000, MP: 9999 – level 55
Left Arm – HP: 3000, MP: 9999 – level 55
Najpierw zajmij się ramionami. Gdy je zniszczysz pozbawisz przeciwnika możliwości rzucania defensywnych zaklęć i najsilniejszych ataków. Używaj Dark Wave, w jednym ruchu ramiona powinny zostać oszołomione, wtedy atakuj klatę wszystkim, co masz. Gdy ramiona znowu zaczną zagrażać (wróg rzuca na nie Full-Life) powtórz to, co zrobiłeś poprzednio. Rzucaj także Dispel, aby zdjąć z przeciwnika zaklęcia ochronne.

Po scence kolejna walka.
Vegnagun (głowa):
Head – HP: 38 420, MP: 99 999 – level 56
Prawy kieł – HP: 2500, MP: 99 999 – level 56
Lewy kieł – HP: 2500, MP: 99 999 – level 56
Strategia taka sama jak poprzednio. Najpierw zajmij się kłami. Gdy przestaną stanowić zagrożenie atakuj głowę.

Po pokonaniu Vegnaguna obejrzyj scenkę i przygotuj się na ostatni już pojedynek.

Shuyin – HP: 23 850, MP: 210 – level 58
Ataki Shuyina przypominają te, których używał Tidus. Jeśli masz postacie na niskim poziomie, przeciwnik może się okazać całkiem twardy. Po każdym ataku uzdrawiaj drużynę.

Koniec Story Level 5

Nareszcie możesz obejrzeć ostatnią scenkę. Gdy Yuna pojawi się w lokacji z kwiatami wciskaj X (klep), aż pojawi się postać. Wybierz odpowiednią opcję (po instrukcje zajrzyj do ramki Zakończenia) i obejrzyj zakończenie.
Tak, to już koniec.
Czy będzie FFX-3? ;)

Zakończenia

Jako pierwsza z sagi, FFX-2 ma kilka zakończeń. Sześć. Poniżej przedstawiam sposoby konieczne do obejrzenia poszczególnych z nich. **Uwaga – poniższe wskazówki mogą zdradzać elementy fabuły!**

ZŁE
Aby obejrzeć złe zakończenie podczas walki z Vegnagunem (głową) po prostu przegraj. Innym sposobem jest przeciąganie walki (choć jest to bez sensu, skoro można po prostu dać się załatwić) – po 80 rundach Vegnagun wystrzeli. Po obejrzeniu załaduj save i zajmij się innymi zakończeniami.

STANDARDOWE – wersja 1
Podstawowe zakończenie – zobaczysz je w każdym przypadku (prócz złego, rzecz jasna) po ukończeniu gry.

STANDARDOWE – wersja 2
Jest tym samym zakończeniem, co wersja 1 jednak wzbogaconym o krótką, dodatkową scenkę, której niestety nie ujrzysz, jeśli spełnisz warunki potrzebne do otrzymania dobrego zakończenia (o tym niżej). Aby otrzymać standardowe z tą dodatkową sceną, musisz po ukończeniu Rozdziału Piątego (zaraz po otrzymaniu komunikatu Episode 5 Complete) wciskać X w lokacji z kwiatami (polecam po prostu klepać przycisk).

DOBRE – wersja 1
To zakończenie składa się ze standardowego oraz dobrego. Żeby je obejrzeć, musisz podczas gry (w Rozdziale Trzecim) porozmawiać z Maechenem w Guadosalam – to pierwszy warunek (co i jak podałem w opisie). Następnie, także w Rozdziale 3, po wpadnięciu do krateru i przeniesieniu się na kwieciste pole, musisz wciskać X by usłyszeć 4 gwizdy (zaznaczyłem w opisie, by to zrobić). To samo należy wykonać po zakończeniu Rozdziału 5 (ta sama lokacja, o której mowa przy poprzednim zakończeniu). Na koniec gry wybierz „Yes!", gdy dostaniesz taką możliwość.

DOBRE – wersja 2 - SMUTNE
Choć aby otrzymać to zakończenie, trzeba sprawić się dobrze, wcale nie będzie ono takie dobre. Zawiera sceny z zakończenia standardowego oraz dodatkowy filmik. Aby je obejrzeć, musisz spełnić te same warunki, co przy wersji 1 z tym, że pod sam koniec gry należy wybrać drugą opcję. W przypadku tych dwóch zakończeń nie ma większego problemu, by obejrzeć obydwa. Po ukończeniu gry i obejrzeniu jednego, wystarczy załadować stary save, przejść końcówkę jeszcze raz i wybrać inną odpowiedź na pytanie.

IDEALNE
To zakończenie przedstawia sceny zawarte w zakończeniu standardowym, dobrym (wersja 1) oraz idealnym. Czyli wszystko, co najlepsze. Aby je obejrzeć musisz zrobić wszystko tak, jakbyś chciał obejrzeć zakończenie dobre (wersja 1), a prócz tego oczywiście osiągnąć maksymalny procentowy wynik w grze (100%), oraz wybrać na koniec pierwszą opcję (bo przecież nie ma idealnego-złego zakończenia!). Jest też parę innych warunków – trzeba obejrzeć wszystkie przerywniki (nie można ich pomijać), a już szczególnie ważne są długie monologi Maechena (np. ten w Rozdziale 1, 3 czy 5). Nie można też podczas gry przyłączyć się do New Yevon. Trzeba wybrać Youth League, albo uda się zdobyć maksymalnie tylko 99%!
Za jednym podejściem zdobycie 100% jest niemal niewykonalne, a na pewno bardzo pracochłonne i niewygodne. Moim zdaniem, nie jest ono warte tak ogromnych starań, ale wiadomo, że każdy fan Final Fantasy i tak będzie chciał je obejrzeć dla czystej satysfakcji, iż wycisnął z gry siódme poty.

Aby obejrzeć wszystkie zakończenia przy jak najmniejszym nakładzie pracy, konieczny będzie zapisany stanu gry z Rozdziału Trzeciego oraz ostatniego, przed końcową walką. Dzięki niemu będzie można wypróbować prawie wszystkie podane powyżej sposoby, jeśli spełnone zostaną wszystkie warunki, w tym 100 procent Story Level. Wyjątkiem jest krótka wersja druga standardowego zakończenia, czyli dodatkowa scenka. Aby ją obejrzeć musisz zacząć jeszcze raz od Rozdziału 3 i pomijając kluczowe zadania (oraz stosując się do wskazówek przy opisie tego zakończenia) jeszcze raz ukończyć grę.

POCKET WARRIOR

Wydarzenia i nowości ze świata przenośnych konsolek

Niemal każda firma potwierdza, że właśnie dłubie coś przy grach na PSP. Niedawno wymruczeli coś przedstawiciele EA, Activision, Koei... Czekamy do maja na prezentację, a na razie gramy na GBA! [Gulash & Marcellus]

Gundamy nadciągają

▷ Bandai zapowiedziało na drugą połowę roku dwie gry z serii Gundamów. Pierwszą będzie SD Gundam Force i trafi na rynek w sierpniu. Druga gra to Mobile Suit Gundam Seed planowana na październik. Przed Gundamami na rynek trafi jeszcze jedna gra spod znaku Bandai – Digimon Racing, czyli kolejne wyścigi kartów.

Kolejna wersja GBA SP!

▷ Kiedyś pisaliśmy o konkursie, w którym nagrodą była kieszonsolka GBA SP w kolorach Famicoma/NES'a – starej konsoli Nintendo. Teraz okazuje się, że każdy chętny będzie mógł taką konsolkę zdobyć, choć różnice w kolorystyce pomiędzy modelem konkursowym a przeznaczonym do sprzedaży będą oczywiście spore. Nowy model zwany Famicom Edition Game Boy Advance SP trafi do japońskich sklepów już czternastego lutego wraz z kilkoma grami z serii Famicom mini, które będą nowymi wersjami starych hitów z NES'a. W serii znajdą się tytuły wydane przez Nintendo: Super Mario Bros., Donkey Kong, Ice Climbers, Excite Bike, Legend of Zelda, a także przez innych wydawców: Pac-Man, Xevious, Mappy, Bomberman, Star Soldier.
O premierze w USA lub Europie GBA SP w wersji Famicon nic na razie nie wiadomo, ale szczerze wątpimy, aby ta „ciekawostka" wydostała się z Kraju Kwitnącej Wiśni.

Giganci tworzą dla PSP

▷ Coraz więcej firm zapowiada wsparcie nadchodzącej kieszonsolce Sony. Na PlayBoya gry będą tworzyć między innymi takie potęgi, jak: Konami, Namco, Capcom oraz Sega. Szkoda tylko, że Square Enix jeszcze nie ogłosiło chęci robienia gier na PSP, ale Sony z pewnością zastosuje odpowiednie argumenty i jakieś Final Fantasy wśród tytułów na PlayBoya się znajdzie.

Shaman, eee..., King.

▷ Shaman King to popularna w Japonii seria mang i anime i właśnie na jej podstawie Konami przygotowuje zrozumiałą dla anglojęzycznego świata grę wiążącą dwa niezwykle popularne wśród posiadaczy GBA gatunki – RPG i karcianka. W Shaman King poznamy historię młodego ucznia o imieniu Yoh Asakura, który odkrywa, że jest szamanem i może się porozumiewać z duchami. Po nawiązaniu kontaktu z duchem zwanym Amidamaru, Yoh decyduje się wziąć udział w rozgrywanym co pięćset lat Wielkim Turnieju i ma zamiar zostać tytułowym Królem Szamanów. Na screenach Shaman King prezentuje się niezbyt okazale, ale zapewne wynagrodzi to długością i miodnością zabawy. Nie znamy dokładnej daty premiery tej pozycji, choć z pewnością będzie to jeszcze w tym roku.

■ No więc wygląda na to, że król szamanów zapowiada się na kolejną platformówkę.

Mega Manów nigdy dość?

▷ Jeszcze w tym roku na GBA pojawi się kompilacja pięciu starych Mega Manów (od Mega Man I do Mega Man V) pod tytułem Mega Man Mania. W stare gry z pierwszego Game Boya będzie można zagrać w dwóch wersjach – czarno białej i odświeżonej, pokolorowanej. Na kartridżu znajdzie się także historia serii oraz artworki. Oprócz Mega Man Mania w tym roku pojawi się także zupełnie nowa gra w serii – Mega Man Battle Chip Challenge, w której gracz będzie tworzył ze zdobytych elementów (chipów) własny program (tak jak tworzy Pokemona, czy innego potworka), zawiadujący poczynaniami Net-Navi. Net-Navi po rozpoczęciu starcia z oponentem zachowuje się niemal zupełnie niezależnie, więc trzeba będzie dobrze opracować jego taktykę podczas tworzenia programu. W grze będą dostępne tryby zabawy dla pojedynczego gracza, a także możliwość rozegrania starcia pomiędzy dwoma graczami poprzez kabelek Link. Ciekawe czy tworzenie programów i starcia pomiędzy nimi zrobią taką karierę jak Pokemony czy Digimony... Mamy co do tego poważne wątpliwości.

■ Zdajemy sobie sprawę z siły licencji, ale chyba można popracować nieco nad grafiką? Wydaje się nieco archaiczna...

Nadal za mało kolorów?

▷ Nintendo zapowiedziało na dziewiątego lutego premierę kolejnego kolorowego GBA SP. Na razie w USA, ale pojawienie się tego czarno-srebrnego modelu w Europie jest bardziej prawdopodobne niż opisywanego obok modelu Famicom. Jak twierdzi George Harrison, prezes do spraw marketingu Nintendo of America ten model GBA SP jest przeznaczony dla starszych odbiorców, ponieważ aż 40. procent użytkowników GBA to ludzie powyżej osiemnastego roku życia. Według nas ten model wygląda nieźle – Nintendo wyraźnie stara się nadać GBA SP wygląd drogiego gadżetu, z którym każdy będzie się chciał pokazać.

Harry i Hemoroida... yyy, Hormona...

▷ Wraz z premierą najnowszego filmu o Harrym Potterze Electronic Arts wyda oczywiście grę na wszystkie platformy, w tym na GBA. Harry Potter and the Prisoner of Azkaban po raz kolejny pozwoli graczom wcielić się w Harrego, ale po raz pierwszy da szansę pokierowania krokami jego dwójki najlepszych przyjaciół. Czy cieszycie się, że będziecie mogli zagrać rudzielcem Ronem i przemądrzałą Hermioną? Idziemy o zakład, że tak!

Donkey Kong Country 2

▷ Nintendo of Europe podało do wiadomości, że prace nad sequelem Donkey Kong Country już trwają i będzie to oczywiście port na GBA gry z Super NES'a. W części drugiej gracze pomogą uratować Donkey Konga porwanego przez złego K. Roola. Do przejścia będzie ponad 30. poziomów, a w część mini gierek będzie można zagrać ze znajomymi poprzez kabelek Link.

■ Drogie Nintendo, prosimy o większą liczbę oryginalnych i świeżych pomysłów, a nie w kółko tylko remake'i staroci!

F-Zero 2 zapowiedziane!

▷ Sequel futurystycznego racera F-Zero Maximum Velocity został zapowiedziany przez Nintendo of Europe. W części drugiej spotkamy trzydzieści postaci, z których każda będzie miała własną historię prezentowaną w anime'owanych przerywnikach. Na razie nie wiadomo ile będzie tras, ani jakie będą dostępne tryby, poza oczywiście Story. F-Zero 2 powinno trafić na sklepowe półki w drugim kwartale tego roku.

Nowe Shining Force!

▷ Już w kwietniu ukaże się nowa gra Segi z serii Shining Force, z podtytułem Resurrection of the Dark Dragon. Seria ta święciła triumfy na Saturnie i MegaDrive, teraz zaś remake pierwszej części wzbogacony o nowy system walki będzie cieszyć wszystkich fanów erpegów na przenośnej konsoli Nintendo. Czekamy!

■ Ciekawe, czy ktoś pamięta jeszcze Shining the Holy Ark z Saturna? Była wspaniała.

Metroid: Zero Mission

▷ Poprzednie przygody Samus Aran ukończone? To bardzo dobrze, bo Nintendo już w kwietniu wyda w Europie sequel. Bohaterka nauczyła się nowych umiejętności (zamraża przeciwników i używa ich jako platform, huśta się na linach), a gra ma ponownie porażać wielkością. Będzie ostro.

Baldur's Gate Dark Alliance

Jak się okazuje, na Gameboya Advance pojawi się już niebawem (w USA dosłownie na dniach!) Baldur's Gate Dark Alliance. Na oficjalnej stronie Nintendo gra przedstawiana jest jako „inspirowana wielkim hitem z GameCube", ciekawostką jest także fakt, że jest dozwolona od 13 lat. Będzie to naturalnie zręcznościowy erpeg, zrealizowany przy pomocy izometrycznego rzutu kamery. Do tej pory nie pojawiło się wiele informacji na temat tej pozycji, ale wiadomo, że będą trzy postacie: łuczniczka, wojownik i mag, masa questów, rozwijanie zarówno charakterystyk postaci, jak i jej uzbrojenia. No i pakerni bossowie. Czekamy.

Max Payne

Szalony Max w pościgu za mordercami swych najlbiższych zawitał na małe ekrany.

▷ Szczerze mówiąc, gry na GameBoya Advance przeznaczone dla starszych graczy są rzadkie niczym zupa w szkolnej stołówce. Z tym większą ochotą rzuciliśmy się na Max Payne wiedzeni ciekawością, czy autorom udało się na maleńkim ekranie zachować choćby klimat pierwowzoru. Rezultat przeszedł nasze oczekiwania i chociaż Max Payne na GBA to po prostu strzelanina, jakich wiele, to charakterystycznej otoczki tworzącej obłędny klimat gry nie sposób pomylić z czymś innym.
Bullet Time też przyjechał na GBA. Wciskamy przycisk, a wszystko (włącznie z dźwiękiem) zwalnia, gdy Max rzuca się przed siebie i strzela do wszystkiego, co się rusza. Satysfakcjonująca sprawa. Do tego kilka rodzajów broni, apteczki, hordy przeciwników i wielka krucjata przeciw zorganizowanej przestępczości na maleńkim ekranie. Przystępne, choć na początku nieco dezorientujące sterowanie sprawdza się wyśmienicie już po kilku minutach zabawy. Czego chcieć więcej?
Dlaczego Payne na GBA nie jest grą dla dzieci? Z takich samych powodów, jak na dużych konsolach i pecetach. Krew bryzga na wszystkie strony, przeciwnicy dosłownie rozpadają się na kawałki po strzałach z shotguna, bohaterowie historii padają jak muchy w kałużach posoki.
Autorzy konwersji (bo tym razem nie wahamy się użyć tego słowa) starali się oddać jak najlepiej klimat pierwowzoru. W efekcie tego poziomy są niemal identyczne – ten sam układ pomieszczeń, przedmiotów, tekstur. Świetna sprawa dla fanów oryginału. Jednak gra jest nieco za krótka – można ją ukończyć w dwa wieczory.
Grafika prezentuje się dobrze, ale nie rewelacyjnie. Dominują przybrudzone teksturki, zaś animacja Maxa nie należy do wybitnych. Za to dźwięk jest udany – udało się nawet wcisnąć głos Maxa do komiksów, które pojawiają się między poziomami. Oprócz tego niezła muzyka, odgłosy strzałów i jęki mordowanych.
Recenzowane miesiąc temu 007 Everything or Nothing wydaje się być lepszą i ładniejszą pozycją, ale prosty w założeniach Max Payne ma tak fachowy klimat, że nie mogliśmy się powstrzymać od przydzielenia tej pozycji najwięcej miejsca w tym wydaniu Pocketa. Byle tak dalej, Rockstar. Dajcie wreszcie to GTA na Advance'a. Bo wiemy, że szykujecie.

■ Ha! Nawet udało im się przenieść komiksy... Jest też świetny, głęboki głos Maxa!

■ *Wydawca:* Rockstar
■ *Producent:* Mobius
■ *Liczba graczy:* 1
8.0

A od tego raczej z daleka

■ **DragonBall Z Taiketsu** - Bijatyka na takiej licencji może być nawet słaba, a i tak sprzeda się nieziemsko. No i jest słaba. Ma kiepską, przedpotopową miejscami grafikę, kiepski dźwięk i naprawdę słabo się w to gra - bezmyślna, zupełnie pozbawiona techniki młócka. Porażka. **[4/10]**

■ **Yu-Gi-Oh: The Sacred Cards** - Kolejne anime uderzyło na GBA, tym razem w formie erpega połączonego z karcianką. W sumie gra nie jest jakoś specjalnie słaba, ale nie wyróżnia się niczym z tłumu podobnych pozycji. No chyba, że ktoś jest fanem serii i kolekcjonuje gadżety oraz gry z nią związane. **[5/10]**

■ **Mucha Lucha: Mascaritas of the Lost Code** - Ubi Soft kupiło licencję popularnej w USA kreskówki i zrobiło z tego grę. Widać, że nikomu specjalnie nie chciało się do tego przyłożyć - to bezmyślny klon Double Dragona, z przeciętną grafiką i zepsutym wszystkim, co tylko można w takiej grze. Uciekajcie od tego! **[2/10]**

Need for Speed Underground

▷ Kolejny wyścig na GBA. Cart cichutko wślizguje się w SP-ka i chwila zastanowienia – czy i tym razem obejrzymy kompletnie niegrywalny pokaz slajdów, czy w końcu wzorem Top Gear ktoś skonstruował silnik graficzny, który do czegoś się nadaje?
Dwie godziny później jest już pewne, że w Need For Speed Underground da się grać. Co prawda grafika jest najsłabszym elementem tej gry, ale nie dlatego, że zwalnia. Co to, to nie – jest płynniutka, a samochody rozwijają potężne prędkości. Po prostu coś za coś – w zamian za szybką animację (jest widok ze zderzaka! Szybciutko!) mamy wielkie piksele i stosunkowo surowe tekstury. Ale jeśli jesteście w stanie to przeboleć, czeka na Was kawał konkretnej jazdeczki. Wszystkie tryby z dużych konsol są także i tutaj - wyścigi, zabawa w poślizgi czy drag racing. I trzeba przyznać, że prezentują się świetnie. Sterowanie jest czułe, samochody łatwo wchodzą w poślizgi, a do zabawy przygrywają rapowe kawałki z wokalami.

Gra nie jest specjalnie trudna i na początku nie sprawia kłopotów nawet średnio zaawansowanym kierowcom. Potem konsola pcha do boju coraz lepszych klientów, a gdy dodacie do tego zabawę w tunningowanie i ozdabianie fury, to można w NFSU bawić się długo.

■ *Wydawca:* EA
■ *Producent:* EA
■ *Liczba graczy:* 1-2
7.0

Sonic Battle

▷ Kolejna wizyta Segi na sprzęcie Nintendo w postaci Sonic Battle to najprościej mówiąc bijatyka maskotek. Osią gry jest Story Mode, w której gracz biega po przeróżnych miejscówkach, rozmawia z mieszkańcami świata i naturalnie tłucze się z tymi, którzy nie przywitali go z otwartymi ramionami. Sama walka wydaje się być bardzo uproszczona – jeden przycisk odpowiedzialny za wyprowadzanie ciosu i skok na początku mogą nieco zdziwić, szybko jednak okazuje się, że w połączeniu z kierunkami dają ciekawe rezultaty. Istotną rolę spełnia także wybór ciosów przed walką – obrona, atak i atak z powietrza. Aha, w pewnym momencie gracz zdobywa robota zajmującego się jakby stroną menedżerską całego przedsięwzięcia – zbiera dane, ciosy i tak dalej. Nagle robią się ich setki, a wszystkie można przydzielać postaci. Do tego kilka prostych minigierek ubarwia i tak całkiem udaną zabawę.
Grafika jest porządna i kolorowa, a animacja szybka. Dźwięk – jak to Sonic Team ma w zwyczaju, również nie pozostawia wiele do życzenia. To wszystko, plus zaawansowany system statystyk buduje obraz dobrej japońskiej zręcznościówki, bo z fighterem to nie ma wiele wspólnego. Raczej z Super Smash Bros, bo czasami walczy aż czterech gości jednocześnie.

■ *Wydawca:* Sega
■ *Producent:* SonicTeam
■ *Liczba graczy:* 1-4
7.9

Mission Impossible Operation Surma

▷ Na kolejny film z Tomem Cruise będziemy musieli poczekać jeszcze pewnie z rok lub nawet dwa, tymczasem mamy możliwość wcielić się Ethana Hunta na małym ekranie. Niestety, atak na przenośną konsolę udał się tylko połowicznie. Po pierwsze, gra nie wygląda tak dobrze, jak przygody innego superagenta w Everything or Nothing – kamera pokazuje niewielki wycinek terenu, a bez wątpienia przydałby się rzut izometryczny dla lepszego oddania miejscówek. Brakuje także szczegółowości. Animacja jest przeciętna, ale trzeba powiedzieć, że gra jest szybka. Szkoda także, że na początku nieźle brzmiąca muzyka po jakimś czasie robi się monotonna i po prostu nie do wytrzymania. Widać, że ktoś nie przyłożył się do pracy.
Równie przeciętnie wygląda sama zabawa. Gra usiłuje przekonać nas, że jest skradanką – tymczasem równie dobrze można zabawić się w Ramboida i napierać przed siebie. Przeciwnicy czasami dysponują siódmym zmysłem i nie sposób się do nich podkraść, by załatwić sprawę po cichu. Z biegiem czasu odechciewa się tego robić, bo można po prostu zastrzelić. Fajne są za to liczne szpiegowskie gadżety i to głównie dzięki nim Operation Surma jest grą ponadprzeciętną. Bond jest lepszy.

■ *Wydawca:* Atari
■ *Producent:* Atari
■ *Liczba graczy:* 1
6.5

The Sims Bustin' Out

▷ Olbrzymia popularność Simsów zaowocowała konwersją gry na GameBoya Advance. Zamiar ze wszech miar szlachetny, ale efekt nie do końca może spodobać się fanom oryginału.
Po pierwsze i najważniejsze, w Advance'owych Simsach autorzy postanowili znacznie ograniczyć swobodę gracza i jego Sima. Po prostu postawili sporą liczbę zadań, których wypełnienie jest niezbędne do pchania fabuły dalej. Taki zabieg to oczywiście ukłon w stronę młodszych odbiorców, bo ta raczej znudziłaby się symulatorem życia i na swój sposób jest udany.
Niemniej jednak jeśli ktoś oczekiwał odwzorowania hitu z Peceta, będzie zawiedziony.
Ale mimo to na farmie wuja, do której trafia nasz Sim jest co robić. Trzeba nawiązywać kontakty, nastrajać do siebie pozytywnie gości i członków rodziny, czy spełniać ich drobne zachcianki. A przy tym naturalnie pamiętać o podstawowych potrzebach naszego bohatera, takich jak jedzenie, spanie, mycie się czy oddawanie stolca.

Przy tym Simsy na GBA wyglądają prześlicznie. Postacie są olbrzymie, otoczenia bardzo kolorowe i szczegółowe, a animacja – prześliczna. To jedna z ładniejszych gier na Advance'a, w jakie graliśmy. A przy tym nawet dość zabawna...

■ *Wydawca:* EA
■ *Producent:* Maxis
■ *Liczba graczy:* 1
8.0

MOBILE ARENA

Nowa zaJAVkA czyli gry na komórki i inne dziwadła

N-Gage zaczyna pojawiać się w cennikach operatorów. Nie są to jeszcze promocje na jakie wszyscy czekamy, ale po testach najnowszych gier na konsolofon jestem przekonany, że niedługo może nastać tłusty okres dla Nokii. **[OG]**

Kolejne procesory?

Zaczynamy. Następna generacja procesorów Intel Xscale, która zostanie wykorzystana w telefonach komórkowych będzie zawierać szereg usprawnień wpływających na jakość korzystania ze słuchawek. Bulverde (robocza nazwa) otrzymają znany z PeCetów zestaw rozkazów MMX, interfejs QuickCapture oraz mechanizmy ograniczające pobór mocy SpeedStep. Procesory takie będą w stanie bezpośrednio obsługiwać większość produkowanych obecnie matryc stosowanych w aparatach fotograficznych o maksymalnej rozdzielczości 4 megapikseli. Oprócz rejestrowania zdjęć umożliwi on ich energooszczędne przeglądanie oraz nagrywanie sekwencji wideo z prędkością do trzydziestu klatek na sekundę.
Technologia SpeedStep odpowiedzialna będzie za dopasowywanie częstotliwości zegara oraz napięcia zasilającego do aktualnych potrzeb, oferując zarówno niskie zużycie energii, jak i możliwość wydajnej pracy. Z kolei MMX przyśpieszy działanie aplikacji multimedialnych. Ponadto obecność tych samych instrukcji uprości przenoszenie aplikacji z „dużych" komputerów na komórki.

Nowe gry

Może to zabrzmieć trochę dziwnie, ale właśnie szykują się wersje komórkowe Call of Duty i True Crime. Activision podpisało umowę z Mforma Group na stworzenie ich odpowiedników w Javie.
A znowu Tecmo poinformowało, że przeniesie na telefony swój klasyk (ponad 5 milionów sprzedanych egzemplarzy), grę piłkarską - Tecmo Bowl. Jednocześnie zagrać będzie mogło nawet szesnaście osób!

Square Enix i Verizon Wireless

Niedawno te dwie firmy podpisały kontrakt na wydanie kilku najlepszych tytułów Kwadratowych na komórki. Jak myślicie, która pozycja pójdzie na ruszt? Oczywiście Final Fantasy. Ale tu zaskoczenie, jest już dostępna pierwsza gra sygnowana przez Kwadratowych - Brave Shot, niestety na razie tylko w Stanach. Brave Shot jest staroszkolną strzelanką z małym stateczkiem w roli głównej. Nie wygląda może porażająco, ale to w końcu dzieło Square. A to, że tacy giganci jak EA czy Square biorą się za rynek telefonów komórkowych chyba już o czymś świadczy, prawda?

Underworld

Sony Pictures Mobile i Microjocs zaprezentowało jakiś czas temu pierwsze obrazki z Underworld Vampire´s Night, która powstaje na podstawie filmu pod tym samym tytułem. Będzie to gra akcji – trochę potazimy i postrzelamy do Wilkołaków. Poszczególne poziomy będą wzorowane na scenach z tego matrixo-klona. Obrazki przedstawiają się smakowicie, więc być może otrzymamy kolejną dobrą grę w Javie.

Stuntcar Extreme 4 N-Gage

Wszystko wskazuje na to, że SE, który jakiś czas temu został wydany na Zodiaca będzie teraz przeniesiony na N-Gage. Producentem jest Vasara Games – developerski oddział Fathammera. Dla przypomnienia dodam, że Fathammer jest odpowiedzialny za uniwersalny silnik graficzny X-Forge, z którego także będzie korzystał SE. Okazało się również, że posiadacze Zodiaca i N-Gage będą mogli rywalizować ze sobą w trybie multiplayer po Bluetooth! Jest to dobra wiadomość, ponieważ wcześniej nie było pewności czy te urządzenia można zsynchronizować podczas gry.

Przypomnę tylko, że konsolki te działają na różnych systemach operacyjnych – Symbian (N-Gage) i Palm (Zodiac).

N-Gage new *hits!

Jak mówią oficjele z Nokii, do końca 2004 roku chcą mieć w swojej ofercie 50 do 100 tytułów. Ponadto Nokia poinformowała o nowych, niezapowiedzianych wcześniej grach na N-Gage. Oto tytuły:
- Ashen
- Operation Shadow
- Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm
- Worms
- WWE

W wielu z tych gier będzie można konkurować z kilkoma osobami jednocześnie dzięki Bluetooth i korzystać z usług N-Gage Arena, w tym z pobierania „duchów", wskazówek oraz przesyłania własnych najlepszych osiągnięć. Dwa z nowych tytułów opublikuje Nokia: Ashen i Operation Shadow. Na razie nie podano bliższych szczegółów na temat tych bajek. Ponadto w sprzedaży jest już siedem wcześniej zapowiedzianych gier z funkcjami rozgrywek wieloosobowych, opartych na Bluetooth: FIFA 2004, Moto GP, NCAA 2004, Rayman 3, Red Faction, Virtua Tennis oraz Tom Clancy's Splinter Cell: Team Stealth Action. Każdy z tych tytułów pozwala rywalizować z innymi osobami w czasie rzeczywistym przez Bluetooth.
Jak sami przedstawiciele Nokii mówią: „Tak naprawdę bez współdziałania graczy nie da się ukończyć misji w grze Splinter Cell rozgrywanych w trybie współpracy. Tryb ten wymaga, aby gracze porozumiewali się ze sobą, dzięki czemu umacnia towarzyskie aspekty i prowadzi do współpracy w nowych warunkach - w barach, na przystankach, a nawet w podróży".
A od siebie dodam, że także na wykładach, choć oczywiście nikogo nie namawiam.
A na początku 2004 roku do sklepów powinny trafić kolejne tytuły, w tym Marcel Desailly Pro Soccer oraz Tiger Woods PGA Tour 2004.

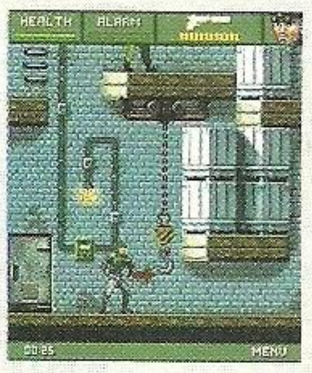
Resident Evil!

Tak, wiem jak działa na Was ten tytuł. Dlatego też w czeluściach Internetu wyszukałem pierwsze wieści na temat tego tytułu przeniesionego na komórki. Biohazard: Missions zostanie wydany w Japonii w sieci Vodafone. Myślicie, że będzie to jakaś dwuwymiarowa strzelanka? Pomyślcie jeszcze raz. Grafika jest taka sama, jak w wersji na PS one. Postacie to trójwymiarowe modele, a tło jest wyrenderowane. Poprowadzimy Jill Valentine, której głównym celem będzie oczywiście przetrwanie w opanowanym przez zombiale mieście. Podobnie jak w RE3 tak i tutaj będzie zmuszona uciekać przed wielgachnym i wkurzonym mutantem - Nemesis-T. Po drodze spotkamy wiele znanych i lubianych kreatur - oprócz wspomnianych już zombiaków – huntery, pająki i tak dalej. I tu najlepsze. Gra zostanie podzielona na około sto misji, w których wykonamy różnorodne zadania. Na przykład zebrać określone przedmioty, uciec, uratować kogoś lub zabić oponenta jedną kulą. Biohazard: Missions

będzie charakteryzować się wielowątkowością, możliwością wybrania kilku różnych dróg oraz kilkoma zakończeniami.
Na razie nie wiadomo jeszcze czy tytuł ten dotrze na zachód, ale trzymamy mocno kciuki!

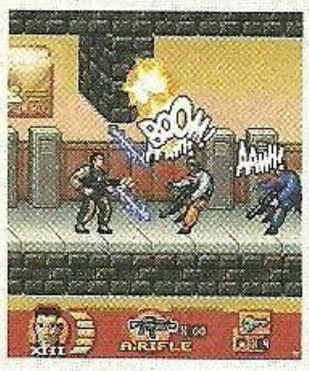
Gry, gry, gryyyy!

Splinter Cell: Extended Ops



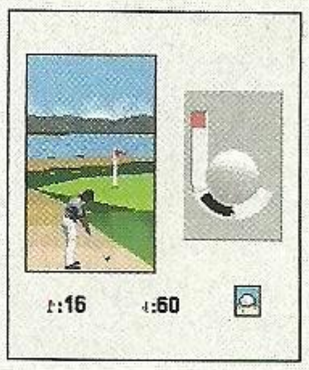
Jest to druga część Splintera na komórki. Sequel jak zwykle przynosi kilka nowości i został poprawiony w stosunku do pierwowzoru. Po pierwsze, grafika jest o wiele bardziej szczegółowa. Wyraźnie widać, że w grach Java powoli zbliżamy się do poziomu GBA. Po drugie, poszerzono wachlarz ruchów Sama. Jest teraz w stanie złapać żołnierza, przytrzymać go przed sobą tak, aby pozostali nie mogli strzelać lub zaciągnąć go do czytnika linii papilarnych. Po trzecie, wrzucono różne rodzaje misji – jest taka, w której nie mamy broni. Po czwarte, dodano jeden rodzaj przeciwnika oraz kamery szpiegowskie. I wreszcie po piąte: są różne rodzaje broni – pistolet, granaty... SC jest sprytną mieszanką platformówki i skradanki. Tak sprytną i miodną, że przykuła mnie do telefonu do chwili ukończenia tych kilka poziomów. Doskonała gra już nie tylko do pociągu.
Ocena: 9/10
Wydawca: Gameloft

XIII



XIII to właściwie taki klon Splinter Cell, tylko z większym naciskiem na akcję. Tu nie będziecie się chować i atakować z zaskoczenia. Tu bierze się giwerę i prze przed siebie z okrzykiem na ustach.
A jest w czym wybierać. Jest pistolet, shotgun, karabin, wyrzutnia rakiet. Fabuła XIII dość blisko trzyma się tego, co zobaczycie grając na dużej konsoli. Jest intryga, zagadka i mnóstwo mięsa armatniego. Bohater potrafi skakać, wspinać się, przesuwać dźwignie, robić wślizgi. To ostatnie przydaje się do podcinania oponentów i dostawania się w wąskie przejścia. Akcja jest ultrawartka. Przez poziomy przelatuje się niczym Rambo. Są nawet momenty, że dołącza się do nas panienka i wspiera swoją giwerą. A jak to wszystko wygląda! Komiksowy klimat zachowany, dźwięki są wspomagane wyskakującymi pogiętymi napisani. Po prostu cud-miód! Szkoda, że tak krótko, ta gra zasługuje na więcej! XIII to kolejna doskonała gra ze stajni Gameloft, warta kilku zeta.
Ocena: 9/10
Wydawca: Gameloft

Tiger Woods PGA Tour Golf



Gry sportowe od EA ze znanymi osobistościami w roli głównej nigdy nie chybiały. Nie inaczej jest i tym razem. Tygrys ląduje na komórkach i od razu rządzi niepodzielnie. Wydaje mi się, że spokojna zabawa w odbijanie piłeczki jest wprost stworzona, aby błyszczeć na telefonach komórkowych. Jest tu wszystko, czego możecie zapragnąć – zabawa dla jednego i dwóch graczy, turniej, szybki mecz i tak dalej. Obsługa jest intuicyjna – wszystko wykonuje się krzyżakiem. Ustawiamy kąt, pod jakim chcemy, aby gracz uderzył piłeczkę oraz siłę strzału. To po prostu nie mogło być prostsze i jednocześnie tak miodne! Otoczenie naprawdę ma wpływ na to, co stanie się z piłeczką. Prosty przykład. Jeśli wpadnie za drzewa musimy podbić ją wysoko, aby nad nimi przeleciała na drugą stronę. Gra ma doskonale wyważony poziom trudności, nigdy się nie sfrustrujemy. Porządna, relaksująca pozycja.
Ocena: 7/10
Wydawca: EA Sports

Samsung SGH-C100

Jest to ostatnio popularny telefon ze względu na niska cenę i wprowadzenie go przez operatorów do wielu promocji. Choć niektórzy nazywają Samsunga odpustem, zobaczymy co kryje się w tym malutkim i zgrabnym urządzeniu.

Charakterystyka:
Ekran: 128x128; 65 tys. kolorów
Klawisze: małe, ale wygodne
Pamięć: 300kB
Wybór gier: niewielki, Java 1.0

Inne:
- Port podczerwieni, kabel RS232
- Bardzo czyste polifoniczne dzwonki (40 głosów)
- Słownik T9

Ciekawostki:
- Bardzo mała waga - tylko 76 g.
- Ekranik jest mniejszy niż powinien być przy takiej rozdzielczości
- Bardzo ładne animowane tapety oraz zakładki w menu
- Odgłosy zwierząt jako dzwonki

Plusy:
- Na każdym kroku widać te 65 tys. kolorów
- Dioda migająca w kilku kolorach
- Ładne wgrane gry

Minusy:
- Brak MMS'ów
- Brak możliwości wgrywania gier przez podczerwień
- Brak profili
- Brak programu EasyGPRS, który trzeba sobie samemu ściągnąć z Internetu

LOGOSY

Do telefonów Nokia i Siemens

Aby otrzymać logo do swojego telefonu wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie:
„NEO XXXX" - dla telefonów Nokia
„NEO sXXXX" - dla telefonów Siemens

pod numer 7316

Gdzie literki XXX symbolizują numery loga - mogą to być literki od 0001 do 0076.

Aby wysłać logo koledze/koleżance wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie:
„NEO XXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Nokia
„NEO sXXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Siemens

pod numer 7316

Gdzie literki XXXXX symbolizują loga - mogą to być numery od 0001 do 0076, a litery YYYZZZYYY odpowiadają numerowi telefonu znajomego, wpisanemu bez prefiksu.

Koszt jednego SMSa wynosi 3zł + Vat. Usługa dostępna w sieciach Idea / Plus / Era.

NFL Street — PS2

Oszustwa
Wpisz poniższe słowa jako User Name, aby uzyskać dostęp do:
"Classic" – odblokuj NFL Legends
"Travel" – odkryj wszystkie stadiony
"KaySlay" – drużyna Kay Slay
"Excellent" – drużyna X-ecutioner

Nieograniczone Turbo
Podczas gry naciśnij START, przytrzymaj L1 i wklep KÓŁKO, X, PRAWO, LEWO, LEWO, GÓRA.

Time Crisis 3 — PS2

Odblokuj Rescue Missions
Przejdź tryb story.

Odbloku Crisis Missions i Nowy ekran tytułowy
Przejdź wszyskie misje Rescue.

Nieskończona ilość kontynuacji
W trybach Arcade i Rescue można w łatwy sposób dorobić się niezliczonej liczby żyć. Wystarczy np. w trybie Arcade zginać więcej niż sześć razy. Po siedmiu "zgonach" uzyskujemy nieskończoną ilość kontynuacji.

Nieskończona ilość amunicji w pistolecie (misje Arcade)
Na ustawieniach arcade trzeba przejść tryb story z celnością strzałów powyżej 75. procent.

Nieskończona ilość amunicji w pistolecie (misje Rescue)
Trzeba przejść wszystkie misje Rescue z celnością strzałów powyżej 75. procent.

Nieskończona ilość amunicji Special Weapon (misje Arcade)
Na normalnym ustawieniu trudności przejdź całą grę w czasie poniżej trzydziestu minut. Zdobędziesz nieskończoną ilość amunicji do wszystkich broni poza pistoletami.

Nieskończona ilość amunicji Special Weapon (misje Rescue)
Przejdź misje Rescue w czasie poniżej dwudziestu pięciu minut. Zdobędziesz nieskończoną ilość amunicji do wszystkich broni poza pistoletami.

Odblokuj Mirror Mode
Przejdź story mode na ustawieniach Rescue bądź Arcade bez żadnej kontynuacji.

Rainbow Six 3 — Xbox

Nietykalność
Podczas gry wklep: GÓRA, GÓRA, DÓŁ, DÓŁ, LEWO, PRAWO, LEWO, PRAWO, CZARNY, A. Wklep jeszcze raz, aby wyłączyć nietykalność.

Laserowe smugi
Podczas gry wklep: GÓRA, DÓŁ, GÓRA, DÓŁ, wciśniecie prawej gałki, wciśnięcie prawej gałki. Twoja broń będzie strzelać niebieskimi smugami, a broń przeciwników smugami czerwonymi.

Backyard Wrestling — PS2

Oszustwa
Użyj poniższych imion dla stworzonych wrestlerów, aby włączyć danego cheata.

denicholas – nietykalni zawodnicy
jche – player 1 jest nietykalny
ddaniels – nieskończona ilość super rzutów (player 1)
cbarlow - player 2 jest nietykalny
jmaxwell - nieskończona ilość super rzutów (player 2)
rtaylor – wielkie łby
okendall – wielkie łapy
tpiperi – wielkie stopy
tho – wielkie wszystko
ksimeonov – wszystko szare
edma – ujęcie FPP
stomanovski – hardcorowy poziom trudności

Fugitive Hunter — PS2

Oszustwa
Na ekranie tytułowym wklep: KÓŁKO, KÓŁKO, KÓŁKO, KÓŁKO, KÓŁKO, KWADRAT, KWADRAT, KWADRAT, KWADRAT. Od teraz można wybierać oszustwa ze specjalnego menu.

Armed & Dangerous — Xbox

Oszustwa
Poniższe oszustwa można wklepać w specjalnym menu.
Przeskakiwanie poziomów - Y, BIAŁY, CZARNY, L, A, R, R
Tryb „boga" - Y, A, B, X, B, A, A
Nietykalność - X, X, X, R, A, L, L
Nieskończona amunicja - A, L, L, CZARNY, B, BIAŁY, L, L
Odnowienie zdrówka - X, R, A, Y, CZARNY, B, A, R
Uzupełnienie amunicji - CZARNY, B, A, R, R, A, L, CZARNY
Filmiki - A, Y, A, Y, CZARNY, R, A, Y
Wielkie głowy - L, CZARNY, B, BIAŁY, BIAŁY, B, CZARNY, L
Wielkie ręce - R, BIAŁY, X, L, BIAŁY, R, R, Y
Wielkie stopy - R, BIAŁY, Y, A, L, B, BIAŁY, X
Wszystko staje na głowie - Y, A, B, B, A, B, BIAŁY, BIAŁY

Sonic Heroes — GCN

Połysk
Przytrzymaj A oraz Y po wybraniu poziomu dla dwóch graczy, a twoi zawodnicy będą pokryci świecącą skórką.

Spy Hunter 2 — PS2

Nieskończona amunicja
Spauzuj grę i wklep: R1, L1, R2, R2, L2, R1, L1, R2, L2. Wklep jeszcze raz, by wyłączyć ten efekt.

Nietykalność pojazdu
Spauzuj grę i wklep: L1, L1, L1, R2, L1, R1, R1, L1, R2. Wklep jeszcze raz, by wyłączyć ten efekt.

Wszystkie misje i bronie
W głównym menu wklep: L1, R2, L2, R1, R1, L2, R2, L1.

Mobile Suit Gundam Encounters in Space — PS2

Inny ekran startowy
Przejdź tryb White Base.

Ukryci piloci
Anaval Gato - przejdź tryb Ace Pilot postacią Kou Uraki.
Black Tri-Stars - przejdź Ace Pilot postacią Char Aznable.
Char Aznable - przejdź White Base którąkolwiek postacią.
Cima - przejdź Ace Pilot postacią Anaval Gato.
Johnny Ridden - przejdź Ace Pilot postacią Black Tri-Stars.
Shin Matsunaga - przejdź Ace Pilot postacią Johnny Ridden.
Yuu Kajima - przejdź Thoroughbred jakąkolwiek postacią.
Braw Bro Mobile Armor - przejdź wszystkie misje Zeon w trybie Ace Pilot.

Mario Party 5 — GCN

Bowser's Nightmare
Przejdź tryb Story.

Frightmare
Przejdź Bowser's Nightmare w trybie Story.

Poziom trudności Hard
Przejdź tryb Story na poziomie trudności Normal.

Intense Mode
Przejdź tryb Story na poziomie trudności Normal.

Star Wars Jedi Knight II Jedi Academy — Xbox

Oszustwa
Wciśnij Prawą gałkę analogową i na krzyżaku wklep jeden z poniższych kodów:
Nietykalność: DÓŁ, GÓRA, LEWO, PRAWO, DÓŁ, GÓRA.
Wszystkie umiejętności Mocy na poziomie 3: LEWO, DÓŁ, PRAWO, GÓRA, DÓŁ, DÓŁ.
Wszystkie bronie: PRAWO, PRAWO, LEWO, LEWO, DÓŁ, GÓRA.
Przeskakiwanie poziomów: GÓRA, GÓRA, DÓŁ, DÓŁ, LEWO, PRAWO.
Nieskończona Moc jest: GÓRA, DÓŁ, GÓRA, LEWO, GÓRA, PRAWO.

TRUE CRIME Streets of LA — PS2

Cheaty
Na ekranie z mapą wstukaj następujące kombinacje:

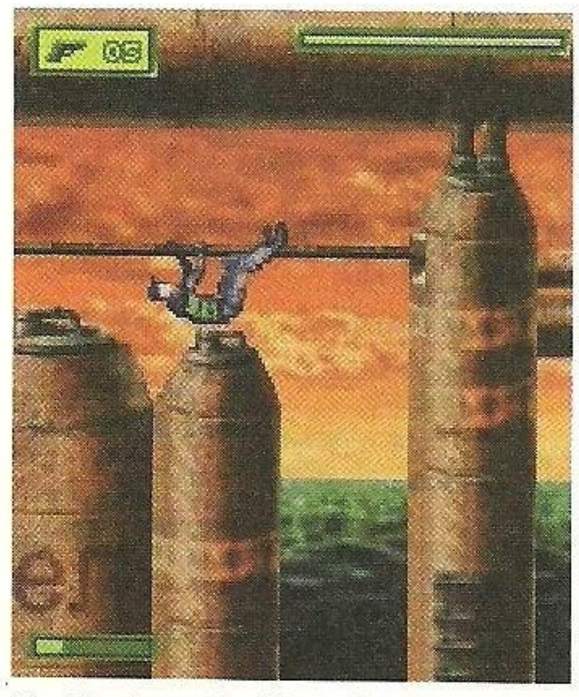
Wszystkie ciosy, samochody i części broni – GÓRA, PRAWO, DÓŁ, LEWO, GÓRA, X
Wszystkie skille w walce wręcz – GÓRA, DÓŁ, GÓRA, DÓŁ, X
Wszystkie skille w prowadzeniu samochodu – LEWO, PRAWO, LEWO, PRAWO, X
Wszystkie skille strzeleckie – PRAWO, LEWO, PRAWO, LEWO,X
Większy samochód (musisz siedzieć w wozie) – DÓŁ, DÓŁ, DÓŁ, X
Wyświetl lokalizację Nicka – X, KÓŁKO, KWADRAT, TRÓJKĄT

Odblokuj Snoopa Dogga
Na ekranie mapy wstukaj: R1, L1, GÓRA, PRAWO, LEWO, DÓŁ, L3, R3, X, KWADRAT, KÓŁKO, TRÓJKĄT.
Powinieneś usłyszeć dźwięk. Teraz zapisz grę i wyjdź do ekranu wyboru misji – głowa Snoopa pojawi się przy tych dostępnych dla shizznita.

Castlevania: Lament of Innocence — PS2

Pumpkin Game
Ukończ grę Joachimem i zasejwuj. Zacznij nową (zasejwuj w innym slocie) i wpisz imię: @PUMPKIN. Gracz zaczyna ze wszystkimi umiejętnościami i Vampire Killerem oraz podniesionymi statystykami. Jednakże nie ma dostępu do pod-broni (subweapon), oprócz tej, która dostępna jest od początku.

Sound Test
Ukończ grę którąkolwiek postacią i zasejwuj. W sklepie Rinaldo pojawi się Music Box dostępny po zakupieniu w przyszłych grach. Wystarczy dokonać zakupu i zasejwować grę.



Splinter Cell: TSA

SC na N-Gage jest bardzo podobny do swojego odpowiednika, który jakiś czas temu wylądował na GBA. To dwuwymiarowa platformówko-skradanka. Fisher potrafi skakać, strzelać, zwisać na rurkach, chować się w cieniu oraz atakować z zaskoczenia. Zatem ma wszystkie umiejętności, jakie miał występując w odsłonach SC na duże konsole. Również miejsca akcji pokrywają się – będzie płonąca willa, policyjny posterunek, platforma wiertnicza i kilka innych. W sumie dziesięć rozległych poziomów. Na każdym z nich pokonacie niezliczone przeszkody oraz wykonacie po kilka prostych zadań. Jest kilka ciekawych patentów. Do Waszych uszu dociera dźwięk łamanego drewna? To znaczy, że podłoga pod Fisherem zaraz się załamie i należy się szybko ewakuować. Za każdy ukończony poziom odkryjecie jedną mini-grę, na przykład zabawę w snajpera a la Silent Scope. Splinter Cell nie bez kozery ma podtytuł Team Stealth Action, gdyż zawiera także tryb dla dwóch graczy. Można zabawić się w snajperów lub wspólnie przechodzić poziomy grając poprzez Bluetooth. SC ma klimat oraz solidną grafikę, ale to trochę za mało jak na tak potężny sprzęt. Na N-Gage chciałbym zobaczyć coś więcej niż tylko trochę lepszą wersję tej pozycji w Javie, za którą zapłacicie kilka złociszy, a nie ponad dwieście. [OG]

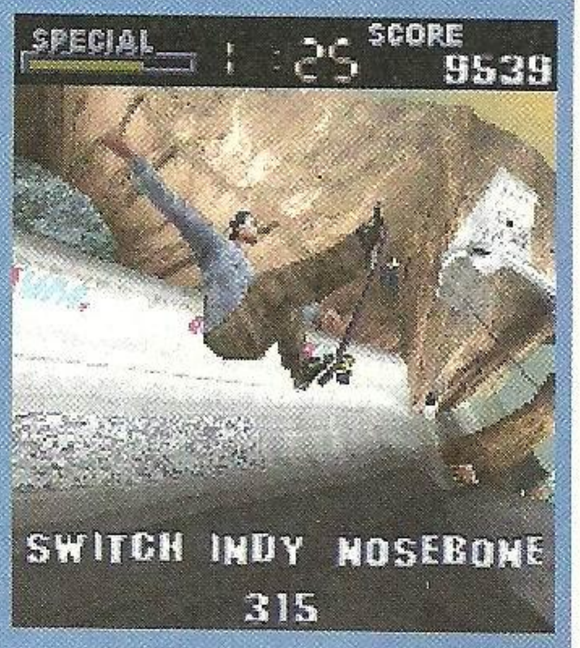
N-Gage
- **Wydawca:** Gameloft
- **Producent:** Gameloft
- **Liczba graczy:** 1-2

7.0

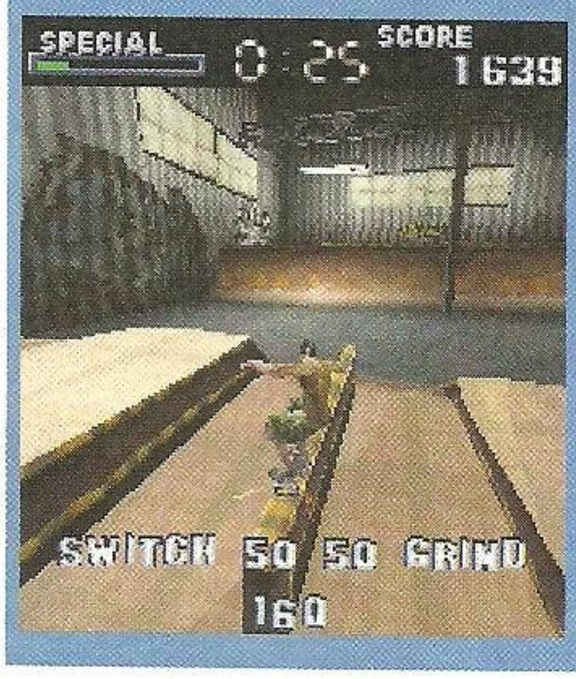
Tony Hawk's Pro Skater

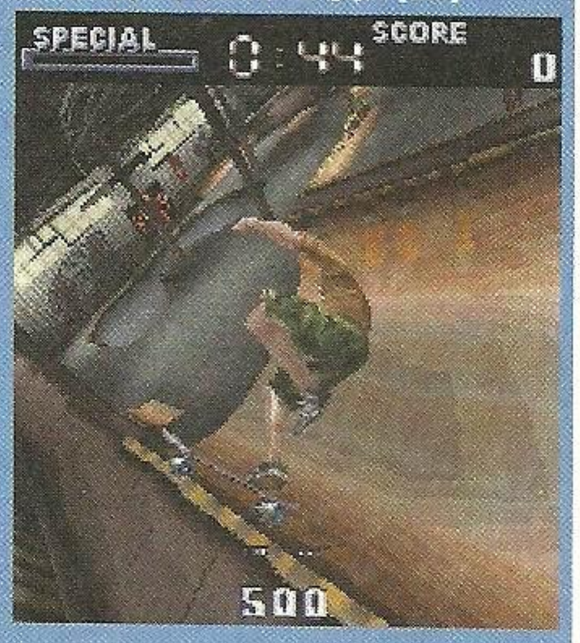
THPS to największy pokaz mocy N-Gage. Zaprawdę, powiadam Wam: nieźle to wygląda.

Patrząc na dzieło Ideaworks 3D nie można się oprzeć wrażeniu, że w produkcie Nokii zamknięto moc PS one. Każdy mały szczegółik... Co ja gadam – każdy polygon jest dokładnie na swoim miejscu. Są wszyscy skejterzy, wszystkie miejscówki oraz wszystkie triki! Dokładnie tak samo, jak na starym, dobrym szaraku. Do tego przygrywa soundtrack z prawdziwego zdarzenia! Sterowanie rozwiązano najbardziej ergonomicznie, jak się dało. Krzyżakiem prowadzimy skejtera, a wszystkie ewolucje obłożone zostały naokoło klawisza „5", odpowiedzialnego za skok. Po kilku godzinach zaczyna wprawdzie boleć palec od ciągłego wciskania krzyżaka, ale na szczęście nie nabawiłem się odcisków. THPS to gra na długo. Taka do powracania od czasu do czasu, żeby podbić wyniki (co właśnie zresztą czynię). Jest zdecydowanie najlepszym tytułem z całej opisywanej tutaj piątki. I choć nie doskonałym, to jak na konsolki przenośne wręcz przełomowym. Teraz tylko czekać, aż pojawią się pierwsze plotki na temat następcy. Wtedy nie ma mnie dla nikogo przynajmniej przez tydzień. Jestem



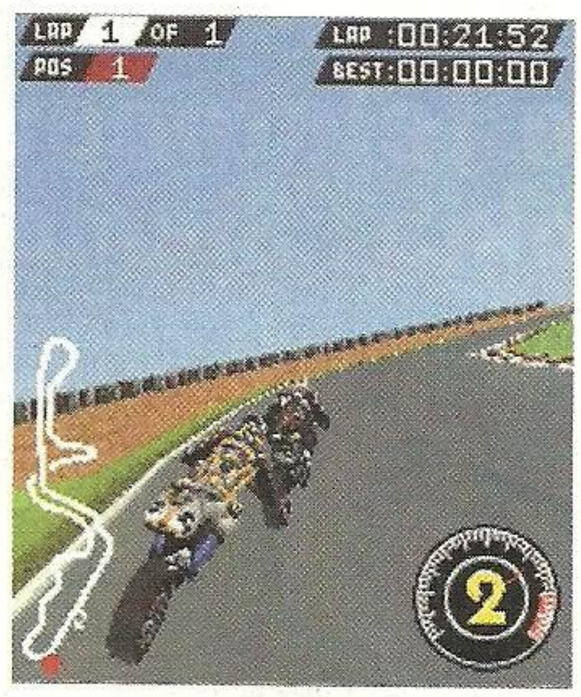
pewien, że sequel także uda się przenieść bez straty jakości, ponieważ jednym z bonusów są miejscówki żywcem wyciągnięte z THPS2 (osławiony The Hangar, Venice Beach, Philadelphia, NY City). I wiecie co? Są dokładnie takie same, jak na PS one! Gdyby na N-Gage ukazywały się tylko takie gry... [OG]





N-Gage
- **Wydawca:** Activision
- **Producent:** Ideaworks 3D
- **Liczba graczy:** 1-2

9.0



Moto GP

Na przedpremierowych pokazach Moto GP wyglądało przeciętnie. Okazało się, że od czasów tamtej wersji niewiele się zmieniło. Animacja nadal w pewnych momentach przycina (najbardziej na starcie), nie uświadczymy tu również wielu obiektów w pełnym trójwymiarze. Właściwie polygonalni są tylko kierowcy, maszyny, tor i kawałek pobocza. Jakiekolwiek budynki zobaczymy tylko raz – na starcie. Już nie wspominam o kibicach lub jakichkolwiek smaczkach. Skoro silnik gry dusi się już przy tak marnej oprawie, to nie wymagajmy za wiele. A czy wspominałem, że podczas wyścigu zawsze startuje tylko czterech kierowców? Sterowanie jest zręcznościowe. Nie do końca takie, do jakiego mogliście przyzwyczaić się grając na dużych konsolach, ale da się je polubić. Szczególnie, jeśli siedzi się na dwugodzinnym, nudnawym wykładzie i nie ma się ze sobą innego tytułu. Z trybów są wszystkie standardowe: pojedynczy wyścig, wyścig na czas, sezon, oraz gra dla kilku osób. Da się ścigać w cztery osoby jednocześnie! MotoGP można przejść w dwie godziny i zostawić. Ale można też wejść głębiej, pobawić się w tworzenie tras lub zaprosić znajomych do wspólnego ścigania. Wtedy starczy na bardzo długo. Gdyby nie chrupanie animacji, byłbym skory dać oczko wyżej.[OG]

N-Gage
- **Wydawca:** THQ Wireless
- **Producent:** THQ Wireless
- **Liczba graczy:** 1-4

6.0

Red Faction

Pierwsza gra FPP na konsolofon z grafiką w pełnym 3D.

Od razu rozwieję wszystkie wątpliwości – nawet przeciwnicy w całości są zbudowani z polygonów i da się ich obejrzeć z każdej strony. Historia jest następująca: Mars, kopalnie, wykorzystywani górnicy i powstanie, a główny bohater w środku tego wszystkiego. Jednak przy Waszym boku nie staną bataliony wkurzonych związkowców. Cała rewolucja odbędzie się obok. Albo inaczej: to Wy sami ją przeprowadzicie.
Co tu zobaczymy? Przede wszystkim kilkanaście poziomów, które nawet przypominają te z wersji na PS2, tylko są odpowiednio skurczone. Na ścianach i podłodze znajdują się ładne tekstury, za to sufit jest totalnie goły. Ale i tak nieczęsto zdarza się spojrzeć w górę, więc żadna strata. Przez większość zabawy będziecie prowadzić postać przy pomocy krzyżaka, a celownik zostanie ustawiony na jednym poziomie, ale po wciśnięciu „7" przełączycie na tzw. free look, czyli będziecie mogli się swobodnie rozglądać. Na Waszej drodze stanie kilka rodzajów przeciwników. W większości będą to strażnicy z karabinami bądź pałkami paraliżującymi lub roboty. Wszystkich usuniecie przy pomocy dostępnych broni. A będzie to pistolet, shotgun, karabin maszynowy, wyrzutnia rakiet, pałka, granaty, ładunki wybuchowe, tarcza, którą

można przywalić... Jednak są dwie rzeczy, które powodują, że nie zapragniecie długo przebywać w świecie Red Faction. Pierwszą jest nienajlepiej rozwiązane sterowanie. Dokucza szczególnie przy skokach. Druga to wtórność. Nie ma tu niczego nowego, przez większość czasu gra niczym nas nie zaskoczy. Za każdym rogiem czai się strażnik, za każdą dziwną ścianą jest sekret. Można zagrać, ale bez podjarki. [OG]

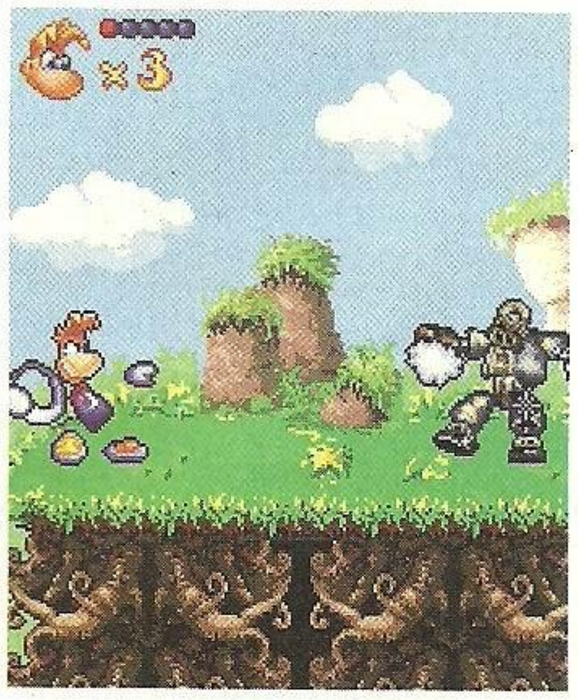
N-Gage
- **Wydawca:** Monkeystone
- **Producent:** THQ
- **Liczba graczy:** 1-4

7.0

Rayman 3

Na pewno już nie raz spotkaliście się z Raymanem i doskonale znacie koleżkę bez rączek i nóżek.

No, może nie tak do końca. Z kończyn pozostały mu przecież dłonie i stopy. Przed Wami kolejna odsłona jego przygód, tym razem wydana na N-Gage. Przyjaciel Raymana, Globox zniknął i musicie pomóc w jego odszukaniu. W myśl złotej zasady gier: „bohater ma zawsze pod wiatr" – na pewno nie zawieruszył się gdzieś w pobliżu, więc przyjdzie Wam zwiedzić kilkanaście poziomów. Przy okazji zbierzecie kilkaset kolorowych kuleczek, uwolnicie kilka zniewolonych zwierzątek oraz poznacie inne śmieszne persony zamieszkujące tę przedziwną krainę.
Baśniowy świat Raymana został wspaniale wykreowany. Wyobraźcie sobie, że przemierzacie las. Pod stopami przesuwa się zieleń trawy, a wysoko w górze nieboskłon – wszystko w ciepłych pastelowych kolorach. Bohater jest cudownie animowany, każdy jego ruch został oddany w najmniejszym szczególe. Ujrzycie nawet mimikę. Rayman podskakuje, rzuca dłońmi lub, kiedy wisi - stopkami, kręci się nawet wtedy, gdy nic nie robicie. Każdy malutki drobiazg sprawia radość! Popatrzcie tylko na gadającą muchę lub wyskakujące z wody piranie. Ten świat żyje własnym życiem. Dajcie się do niego zaprosić!
Graficznego przepychu dopełnia wysokiej jakości muzyczka. Tak wysokiej, że nie



będziecie chcieli uwierzyć, że wydobywa się z tak małego urządzenia.
Panowie z Gameloft już nie raz udowodnili, że rządzą na rynku gier Java. Po przejściu Raymana 3 jestem już pewien, że doskonale poradzą sobie tworząc bardziej wymagające produkcje. Oby tak dalej! [OG]

N-Gage
- **Wydawca:** Gameloft
- **Producent:** Gameloft
- **Liczba graczy:** 1-2

8.0

FIGHT CLUB

Krew i honor czyli wszystko o Soul Calibur 2

Nie ma tanich postaci, są tylko tani gracze! [Vince]

Ta stara mądrość ludowa jest aktualna i prawdziwa w odniesieniu do każdej bijatyki. Mimo tego nie da się ukryć, że są postacie, którymi gra się łatwiej, a przy tym mają mocarne ciosy, przewagi, brak opóźnień i inne tego typu atuty. Najlepszymi przykładami takich już totalnych przegięć w światku bijatyk są Jin z Tekkena i Akuma ze Street Fightera. Praktycznie nie ma gry wolnej od braku zbalansowania – jedynym wyjątkiem wśród popularnych mordobić wydaje się być Dead Or Alive 3, gdzie nie można wyróżnić postaci jakoś znacznie mocniejszych od pozostałych. Prawda, że tutaj doświadczony gracz potrafi jedną akcją zdjąć przeciwnikowi trzy czwarte życia – ale można to zrobić każdym fajterem. A co w przypadku Soul Calibura 2? Nasza ukochana mordoklepka absolutnie nie należy do chlubnej grupki zbalansowanych bijatyk. Od zawsze (czyli od czasów Soul Blade'a) istniała tutaj (nie?)święta trójca, o której kilka słów przeczytacie już za chwilę.

LEGENDA
Podstawowe oznaczenia:
d, t, p, g, g/t, g/p itd. - kierunki
A - cięcie poziome (horyzontalne)
B - cięcie pionowe (wertykalne)
K - kopniak
G - blok

+ - przyciski wciskamy jednocześnie
_ - wciskamy albo jeden albo drugi przycisk
~ - przyciski wciskamy natychmiast po sobie
> - wciśnięcie przycisku można opóźnić
: - przycisk trzeba wcisnąć w dokładnie określonym momencie
[] - dany przycisk można przytrzymać, aby uzyskać jakieś specjalne właściwości
8WR - 8-way run - poruszanie się po arenie w ośmiu kierunkach
FC - cios wykonywany podczas kucania
WS - cios wykonywany podczas wstawania
WJ - cios wykonywany podczas skakania
WL - cios wykonywany podczas lądowania
BK - cios wykonywany plecami do przeciwnika
GB - Guard Break - cios rozbijający blok przeciwnika
CH - Counter Hit - uderzenie przeciwnika, gdy ten wykonuje jakąś czynność (ruch, cios, rzut)
JF - Just Frame - przycisk trzeba wcisnąć w odpowiednim momencie
GI - Guard Impact - generalnie wykonuje się go tak samo wszystkimi postaciami, ale są również ciosy, które same z siebie mają taką właściwość

Podstawowe techniki dla wszystkich:
A+B+K - Soul Charge (SC) - "ładowanie się" (ma trzy poziomy, przerywamy ładowanie wciskając G)
p+G; **t+G** - Guard Impact (GI) - odpowiednio: wysoki i niski
g+G - odbicie się od ściany (stojąc plecami)
g+G_d+G - szybkie wstawanie (odturlanie) z ziemi w górę i w dół, działa też na ścianie

Niektóre wyrażenia używane w tekście:
stun - oszołomienie - są różne rodzaje stunów, ale nie będziemy dokonywać rozróżnienia
juggle - uderzanie przeciwnika będącego w powietrzu
custom - wymyślona przez gracza kombinacja technik
side-step - ruch na bok (g_d)
high, mid, low - poziomy uderzeń - odpowiednio na poziom: wysoki, średni i niski
postawa - specjalna poza przyjmowana przez postać (może też być w ruchu), która pozwala na wyprowadzanie nowych ciosów
przebicie - występuje gdy nasz cios ma większy priorytet niż cios przeciwnika wykonany w tym samym momencie

CERVANTES DE LEON

Oto dwa powody, dla których warto grać Cervantesem: 1) Jest to niesamowicie klimatyczna postać – nieumarły pirat z dwoma mieczami! 2) Nie ma wad.
Warto też dodać, że większość(!) ciosów Cervy'ego powoduje u przeciwnika Guard Stun, co oznacza, że jesteśmy bezpieczni nawet jeżeli przeciwnik zablokuje nasze zagranie – co więcej, często mamy przewagę. To wszystko sprawia, że Cervy jest dosyć popularną postacią i gra nim duża część fanów SC2. Inna sprawa, że grających nim ładnie i niestandardowo jest zaledwie garstka. Dwóm takim chciałem podziękować za niezliczone sparringi, w których poznałem power tejże postaci i dzięki którym powstał ten opis - **Kilgor i Trem** – to do Was.

Zaczynamy masakrowanie przeciwnika:
- **d/p+A** – niby niespecjalny cios, ale nieźle zbiera przeciwnika z 8WR, a do tego idzie na mid.
- **d/t+A; d/t+A, B** – pierwszy cios to dobra podcinka, która łapie side-step, zaś drugi to ciekawa kontynuacja powodująca latanie przeciwnika. Niestety jest dosyć wolna, więc jej używanie należy ograniczyć do maksymalnie jednego razu na rundę.
- **d/t+A~[B]** – szybki i mylący – po maksymalnym naładowaniu zamienia się w cios nieblokowalny na mid. Bardzo często łapany przez przeciwnika, dodatkowo daje opcję posadzenia **d+A+B** na wstającego.
- **WS+A, [B]** – cudowna wstajka, która na CH raczej zawsze wchodzi cała (nawet z ładowanym drugim ciosem), ponieważ przeciwnik dostaje stuna. Jakby tego było mało pierwszy cios nieźle łapie side-step. Możemy też przerwać po pierwszym uderzeniu i próbować podcinki albo wybitki.
- **p+A+B, B** – najpierw przeciwnik dostaje jednym mieczem, później jeszcze raz dwoma. Zawsze wchodzi całość, a dodatkowo drugi cios może zostać wykonany jako JF, co podnosi obrażenia. Oczywiście bezpieczny na bloku, a nawet pozwala na wyjechanie z czymś szybkim typu **d/p+A**.
- **p, p+A+B** – po angielsku ten atak nazywa się Windmill, no i tak wygląda. Mocne zagranie, wybija. Co prawda, nie da się tutaj pojuggle'ować za bardzo, ale powoduje Guard Stuna więc standardowo czujemy się bezpieczni.
- **d+A+B** – to jest właśnie ten cios, który powoduje drżenie rąk u przeciwnika. Ma niesamowity priorytet, szybkość, trafia leżących, na counterze juggluje, na bloku zmusza przeciwnika do kucnięcia. Gdy przeciwnik jest w powietrzu to wbija go w podłogę i pozwala na dalsze znęcanie się nad nim już na ziemi. Trzeba tego nadużywać, szczególnie, gdy spodziewamy się ataku oponenta i jest szansa na uzyskanie CH. Kontynuować można kolejnym **d+A+B**.
- **g+A+B** – ach, następne zagranie za kosmiczną ilość energii. Gdy wybije przeciwnika to możemy kontynuować jeszcze jednym **g+A+B** albo standardowym rzutem na lecącego (o nim za chwilę)
- **B~d**. Jeden z niewielu ciosów, które zablokowane nie dają nam przewagi i ogólnie nie czujemy się bezpiecznie. Ale gra jest zdecydowanie warta świeczki.
- **g/p+A+B** – świetny atak z dystansu wbijający oponenta w ziemię. Gdy przez przypadek przelecimy nad nim to przytrzymanie **A+B** spowoduje, że otrzyma potężny cios od odwróconego pirata. Używamy, gdy dystans jest odpowiedni, również jako dobicia.
- **d/t+A+K** – naprawdę dobry cios na low. Łapie side-step (jakżeby inaczej), z bliska ring-outuje, posyła na ziemię i pozwala na znęcanie się nad leżącym. Do tego jest w miarę szybki (szybszy niż **d/t+A**). Trzeba z tego korzystać.
- **B>B, B_A_t+B** – kombinacje zaczynające się od B są dosyć przewidywalne, ale można nieźle kombinować, opóźniając drugie uderzenie, albo nie kończąc wcale całego comba.
- **B~d** – szybki cios, bez opóźnienia. W sumie stosowany głównie w juggle'ach - gdy trafimy nim w lecącego przeciwnika to zamienia się w rzut za przyzwoitą ilość energii.
- **d/p+B** – nikt nie ma wątpliwości, że jest to najlepsza standardowa wybitka w Soul Calibur 2 (rywalizować może z nią tylko analogiczny cios Nightmare'a). Bez CH spokojnie posadzimy po tym wspomniane już **B~d** albo **d+A+B**, pozwalające na dobicie leżącego czymś w stylu kolejnego **d/p+B**. Jednak dopiero na CH poznajemy moc tego wybicia – przeciwnik leci wtedy znacznie dłużej. Gdy wciśniemy teraz jeszcze raz B to Cervy zakończy akcję ładnym dobiciem z teleportu. Ale można tutaj dużo więcej! Po **(CH)d/p+B** jesteśmy w stanie posadzić **d, d/t, t+B** albo próbować dwa razy **d+A+B** (pierwsze trzeba wykonać odpowiednio wcześnie na lecącego przeciwnika). A jak uda nam się wklepać **d+A+B** i później **g+A+B** to runda jest nasza, bo oponent nie ma już energii.
- **p, p+B** – doskonałe dźgnięcie, na trafieniu zamienia się w rzut. Energia przeciwnika schodzi szybko, przy krawędzi wywala z ringu, szybkie, z zasięgiem. In minus tylko możliwość ominięcia tego side-stepem, ale kogo obchodzą takie detale.
- **t+K, K** – na CH wchodzi całe, co biorąc pod uwagę daleki zasięg ring-outu, jest bardzo miłe.
- **(8WR)g_d+A, A_B** – bardzo szybkie podcięcie z 8WR z dwiema kontynuacjami na dokładkę – pierwsza to kolejny cios na low o znakomitym zasięgu i szybkości, druga to kontynuacja na mid, która jednak jest znacznie mniej opłacalna niż pierwsza.

Cervantes ma także specjalną postawę – **Dread Charge: d, d/t, t** albo **(8WR)g/t_d/t+A+B**. Możliwości daje ona naprawdę wiele:
- **A** – cios nieblokowalny na high – na szczęście bardzo szybki!
- **B** – hmm, firmówka Cervantesa. Zasięg już nawet nie kosmiczny – galaktyczny po prostu. Do tego na mid. Po trafieniu wybija przeciwnika w powietrze i możemy wsadzić **B~d** albo **d+A+B**. Nazywa się „Geo Da Ray" – prawda, że ładnie?
- **p, B+K** – szybkie podejście do przeciwnika zakończone teleportem, po którym oponent dostaje mieczem w głowę. Warto czasem przerwać po samym podejściu i zapodać jakiś inny cios albo rzut. Nie ma nic bardziej przerażającego niż szarżujący trup z dwoma mieczami…

Kontry Cervantesa są najlepsze w całym SC2:
- **A+K; B+K** – pierwsza na horyzontalne, druga na wertykalne. Okienko na złapanie przeciwnika wydaje się być tak długie jak w serii DOA3, a do tego kontry czasem ring-outują. Warto używać do przerywania combosów przeciwnika albo po wykonaniu jakiegoś ciosu, po którym spodziewamy się ataku oponenta. No i wyglądają bardzo efektownie.

To tyle, jeżeli chodzi o „Serka". Miłego roznoszenia przeciwników!

NIGHTMARE

Oto dwa powody, dla których warto grać Nightmarem: 1) Jest to niesamowicie klimatyczna postać – mroczny rycerz z dwumetrowym mieczem! 2) Nie ma wad.
Co ciekawe jest to postać o dużym stopniu skomplikowania! Ale po prostu ma te trzy/cztery ciosy, które pozwalają na bez stresowe zamiatanie areny przeciwnikiem. Przez niektórych określany jest wręcz jako najtańsza postać w historii bijatyk… Mocna przesada, szczególnie zważając na tytuł dzisiejszego artykułu, ale nakreśla to pewien image Nightmare'a. Jeżeli bierzecie się za niego starajcie się wykorzystywać jego pełen potencjał – nim naprawdę można grać przyjemnie dla oka. Szczególnie w drugiej odsłonie Soul Calibura. Poradnik dla tej postaci mógłby zająć spokojnie dwa Fight Cluby, tak więc tutaj postaram się tylko stworzyć podstawy do lepszego poznania tego zawodnika - zaprawdę warto.

Na początek postawy. Podane są tylko najprzydatniejsze ciosy (przechodzić do każdej z nich można również po konkretnych ciosach albo z pozostałych postaw):

1) **Night Back Stance (NBS)** – wciskamy **B+K**.
- **B** – mocna czapa mieczem, często stosowana po zwykłym **d/p+[B]**.
- **d+B** – nowy cios, który ładnie wybija, ale na ładnym wyglądzie praktycznie się kończy.
- **K, K** – bardzo szybkie kopnięcia doskonałe do przerywania ataku przeciwnika w momencie, gdy znajdujemy się w tej mało elastycznej postawie.
- **p, p** – Night zaczyna biec, co pozwala nam na odpalenie kolejnych, nowych kombinacji, a w szczególności:
- **p, p+A, A** – dwa mocarne machnięcia, które szczególnie przyjemnie wchodzą na wstającego przeciwnika, który często nie spodziewa się drugiego uderzenia.

2) **Night Lower Stance (NLS)** – wciskamy **t+B+K**.
- **A+B** – mocarne uderzenie, po trafieniu pozwalające na męczenie oponenta na ziemi czymś w stylu **d/p+B**.
- **[B]** – daleki zasięg pozwala na skuteczne zaskoczenie przeciwnika, a przytrzymując wejdziemy do NBS.

3) **Night Side Stance Right** oraz **Left (NSSr** oraz **NSSl)** – wciskamy **g_d+B+K**.
- **K** – cios o prędkości światła, stunuje. Czego chcieć więcej? Po tym wsadzimy wybitkę albo coś mocnego w stylu **p, p+B**.
- **[A+B]** – zamachowe cięcie, pozwalające na przejście do drugiego NSS. Można powtarzać w kółko, ale tylko na zielonych graczy. Fajnie wygląda.
- **B~A** – z NSSr to bardzo efektowne cięcie na mid, które na CH stunuje (**p, p+B** jest wskazane), z NSSl to już inny cios, który za to ring-outuje.

Jeżeli zaś chodzi o zwykłe ciosy to przeciwnik będzie dewastowany głównie przez następujące zagrania:
- **A, A>[B]** – ostatnie uderzenie możemy opóźnić, zaś przytrzymane pozwoli na wejście do NLS. Dość łatwo jednak wystawić się na GI, więc trzeba uważać.
- **p+A** – kolejny bardzo szybki cios, obalający twierdzenia, że Night jest wolny. Łapie biegających po arenie i często wywala z ringu.
- **d/p+A** – cios o małym zasięgu, ale bardzo ładnie zbija ciosy horyzontalne. Bardzo ładnie to znaczy w tym przypadku, że przyjemnie wygląda, bo trafić tym to już cięższa sprawa. Za to jak nie trafimy, to na CH mamy stuna.
- **d/t+[A]** – niezły low, aczkolwiek wolny. Pozwala na dość daleki ring-out. Nie wolno nadużywać, szczególnie opóźnionej wersji.
- **p, p+A** –cios o dużym zasięgu, ale można pod nim kucnąć, więc uważajcie. Na trafieniu mamy gwarantowane **d/p+B**, co daje już wymierne obrażenia.
- **WS+A, A** – niesławna kombinacja Nightmare'a. Bardzo szybkie uderzenia na mid i na low. Przytrzymując dół przy drugim ciosie nasz rycerz zamarkuje drugie uderzenia i możemy wykonać jakiś inny cios albo rzut (np. **d+A+G**).
- **d/p+[B]** – genialne w swojej prostocie wybicie. Przytrzymując B przechodzimy do NBS i kontynuujemy zwykłym B żeby osiągnąć poważne obrażenia albo K, aby wywalić z bliska z ringu.
- **B, B_d+A** – pierwsza wersja zadaje niebotyczne obrażenia i wchodzi cała na CH (warto na niego polować), druga ładnie podcina (mało kto to blokuje) i wyrzuca z ringu.
- **p, p+B** – przez wielu uważany za najlepszy cios w SC2. Unika, idzie na mida, może wyrzucić z ringu, na CH wbija w ziemię pozwalając na gwarantowane kontynuacje (**d/p+B** na przykład), zadaje chore obrażenia, łapie side-step (sam się naprowadza), na trzecim poziomie Soul Charge'a jest nieblokowalny. Hmm, nic więcej nie napiszę.

- **p+K** – na CH mamy gwarantowaną kontynuację w postaci **d/p+A+B** lub **t+B**.
- **p, p+K, [B]** – totalne przegięcie. Widocznie panowie z Namco stwierdzili, że Nighty jest jeszcze za mało przypakowany. Na CH wchodzi całe, a biorąc pod uwagę szybkość tego ciosu jest on dobry do przerywania kombinacji przeciwnika. No i juggluje.
- **WS+K** – bardzo ładny cios z WS, aczkolwiek trochę boli, gdy zostanie zablokowany. Szybki i po trafieniu pozwala na zapodanie czegoś na leżącego.
- **d, d/p, p+[K]** – przytrzymany jest nieblokowalny i upadający oponent może złapać **d+A+B** albo **p, p+B**. Energia schodzi naprawdę szybko przy Nightym.
- **(8WR)g+A, A>[B]_p+B** – w sumie to przeciwnik może się tylko przyglądać, gdy wykonujemy te kombinacje. Nie przerwie ich nam, a jak się będzie próbował wciąć to dostanie całą kombinację na CH i albo zejdzie mu pół energii albo wyleci z ringu. Wybór należy do niego. Oczywiście jesteśmy bezpieczni na bloku – no bo kto by potrafił się szybko otrząsnąć po zablokowaniu cięć dwuręcznego miecza Nightmare'a?
- **A+G; d+A+G** – rzuty. Pierwszy warty uwagi ze względu na ring-out jaki oferuje. Drugi to rzut, który można zablokować na low. Również ring-outuje.

Krótka charakterystyka Nighta wygląda właśnie tak. Przejrzyjcie jednak jego movelist bardziej dokładnie. To jedna z najbardziej zamotanych postaci w SC2, można nim mieszać mocno i długo. Nightmare... Taki nieduży (168cm wzrostu), a jakże potężny. Zupełnie jak Małysz...

HEISHIRO MITSURUGI

Oto dwa powody, dla których warto grać Mitsurugim: 1) Jest to niesamowicie klimatyczna postać – zarośnięty ronin z lśniącą kataną! 2) Nie ma wad. Bardzo mocna postać. Mimo, że wydaje się, że w poprzedniej odsłonie był jeszcze mocniejszy, to nadal trzyma dzielnie miano jednej z najlepszych, ale i najprostszych postaci. I znów odniesienie do tytułu artykułu – nasz samuraj bez pana to postać z dużym powerem i niestety można nim grać bardzo płytko i skutecznie zarazem. Dlatego duże brawa dla tych, którzy potrafią wykrzesać z niego dużo więcej niż kilka ciosów na krzyż. W opisie korzystałem z doświadczeń wyniesionych z pojedynków z **Wojtaro** – moim sparring-partnerem, który stwierdzenie, że Mitsu jest tani uważa za herezję i wystarczający powód do ekskomuniki.

Opis Mitsu również rozpocznie się od opisu jego postaw (wciskając **B+K** będąc w RS przejdziemy do MS i na odwrót).

1) **Relic Stance (RS)** – wciskamy **t+A+B**. Dobra postawa, pozwalająca na uniknięcie ataków na high. Przydatne zagrania:
- **B** – bardzo użyteczne cięcie wertykalne, przy wykonywaniu którego samuraj robi mały krok w bok i unika części ciosów. Bardzo skuteczne na atakujących.
- **p+G_A+B+K** – kontra na ciosy horyzontalne i kopnięcia. Wygląda miażdżąco, a i obrażenia są godne uwagi. Czasem potrafi jednak nie trafić (dziwne).
- **[A+B]** – cios nieblokowalny, który ma trzy wersje. Pierwszą wykonuje się bez przytrzymywania przycisków, druga wyjdzie, gdy puścimy przyciski po jakiejś 1,5 sekundy, trzecią uzyskujemy po maksymalnym przytrzymaniu. W sumie użyteczne są wszystkie – pierwsza jest stosunkowo szybka, druga idzie na low(!), a trzecia ma konkretny zasięg i obrażenia.

2) **Mist Stance (MS)** – wciskamy **p+A+B**. Jeszcze bardziej użyteczna postawa, ze względu na właściwości ciosów z niej wyprowadzanych:
- **B, p** - pchnięcie, które przechodzi w rzut. Dwie wersje – bez naciśnięcia przodu to rzut, który ring-outuje, z naciśnięciem otrzymujemy mocniejszy rzut.
- **A, A, A; A, B; A, K** – serie rozpoczynające się od **A** są po prostu doskonałe do dezorientowania przeciwnika i czyhania na jego błąd. Szczególnie druga kombinacja jest ważna – na CH wchodzą oba ciosy, co oznacza, że przeciwnik może łatwo wylecieć z ringu. Takie dziobanie pojedynczym **A** i skończenie w pewnym momencie **B** jest bardzo skuteczne i jednocześnie denerwujące.
- **A+B** – doskonały atak, który automatycznie zbija ciosy, juggluje, a na bloku zapodaje takiego Guard Stuna, że przeciwnik nic nie może zrobić w odpowiedzi.

3) **Half Moon Death (HMD)** – wciskamy **g_d+B+K**. Postawa fajnie wygląda (można nieźle nastraszyć przeciwnika, który ma zamiar atakować) a ciosy z niej wyprowadzane to totalne przegięcie:
- **A, A:t+A+B; B, B** – w obu kombinacjach wchodzą oba cięcia i powodują potężnego stuna. Skończenie pierwszej JFem ustawia nas w RC, skąd natychmiast wyprowadzamy **B**. Gdy nie kończymy kombinacji to możemy zapodać gwarantowane **(8WR)g_d+B** zarówno po pierwszym jak i drugim combosie.
- **B~A** – w sumie trudne do wyside-stepowania (samonaprowadzanie), a do tego ma znaczny zasięg i unika ciosów horyzontalnych.

4) **Full Moon Death (FMD)** – wciskamy **d/p_p_g/p+B+K**. Ciosy:
- **A; B** – dwie wersje ciosów nieblokowalnych. Oba dosyć wolne, ale czego się spodziewać po tak potężnych ciosach. Pierwszy ma lepszy zasięg.
- **[B+K]_[B]** – szybkie uderzenie kataną po głowie o naprawdę dobrym zasięgu.

Zwykłe ciosy Mitsu, służące do zrównywania przeciwników z ziemią to:
- **A, A** – najlepszy A-combos w grze. Niesamowicie szybki, kroi sporo energii jak na kombinację tego rodzaju, doskonały do przerywania akcji przeciwnika albo jako przerywnik między kolejnymi combosami.
- **d/t+A** – podcinka, dość szybka, ładnie zbiera biegających wokół nas natrętów. Jest w miarę bezpieczna na bloku (nie dostaniemy żadnej morderczej serii).
- **p+A, A** – bardzo szybkie pierwsze cięcie i dosyć wolne drugie. Często jednak łapane przez oponenta, ponieważ jest niesygnalizowane (a drugi cios stunuje).
- **A+B** – fajna wybitka, całkowicie bezpieczna na bloku. No i fajnie zżera energię przeciwnika.
- **p, p+A+B** – cios o nienormalnych obrażeniach i dużym zasięgu. Dodatkowo można przerwać jego egzekucję przez wciśnięcie G i zacząć mieszać jakąś podcinką lub rzutem. Na trzecim poziomie Soul Charge'a jest nieblokowalny, co przy jego zasięgu powoduje, że przeciwnik nigdzie nie może czuć się bezpiecznie.
- **B>B, d_g** – drugie uderzenie można opóźnić, zaś wciskając po nim kierunek przechodzimy do HMS i wyjeżdżamy z jakąś szybką i stunującą kombinacją.
- **d/p+B** – zwykły, mega-szybki juggle-starter. Nic więcej.
- **p, p+B, B, [B]** – świetna kombinacja, która pozwala nam na zbliżenie się do uciekającego przeciwnika – co ciekawe każde z uderzeń namierza w pewnym stopniu side-stepujących więc nie uciekną za daleko.
- **t, t+B>[B]** – pierwszy cios rzuci przeciwnika na ziemię i za darmo mamy drugie uderzenie. Jeżeli pierwszy nie trafi, albo zostanie zablokowany to możemy wyjechać z opóźnioną kontynuacją, która jest GB.
- **d, d/p, p+[B]** – doskonała szybkość i możliwość zbliżenia się do przeciwnika crouch-dashem czynią ten cios godnym używania. No i pakujemy go w jugglach praktycznie po każdym wybiciu.
- **B+K** – jak trafi czysto to przechodzi w rzut zbierający tyle, ile standardowy rzut, czyli całkiem niemało. Wygląda bardzo boleśnie. Używać na wstających.
- **t+K, B** – jedna z wielu kombinacji, które załatwiły Mitsurugiemu miano przegiętej postaci. Jeżeli pierwszy wejdzie to wejdzie i drugi. Ring-outuje z kilometra i do tego zżera masę energii.
- **d+K, B** – myślicie, że poprzedni cios jest przepakowany? A co powiecie na niewidoczną podcinkę zakończoną gwarantowanym cięciem? Zbierającą side-step i wywalającą z ringu? Nic nie powiecie zapewne.
- **K~B** – potęga. Zasięg godny uwagi, obrażenia też, na CH wchodzi całe. Czasem warto próbować posadzić drugie, jeżeli pierwsze weszło na CH.
- **p, p+K** – ultraszybkie kolanko, po którym mamy gwarantowane **K~B**, a na krawędzi przeciwnik pożegna arenę.
- **(8WR)g_d+B** – potężne cięcie, służące do niszczenia atakującego przeciwnika. Jeżeli naładujemy się, to Mitsu dorzuci drugie cięcie, które dodatkowo wybija przeciwnika w powietrze.

Polecam Wam dodatkowo lekturę pozostałych ciosów Mitsurugiego z 8WR. Ronin rządzi nie tylko wyglądem – wykorzystajcie to.

Vince

neon

felietony . zajawki . radosna twórczość czytelników

Witajcie. Dziś w Neonie nieco sprzętu - trafiła nam się najbardziej wypasiona kierownica w historii konsol (a możecie ją wygrać w konkursie), test dwóch przystawek do GameCube oraz cztery felietony. Jest też kilka w kolejce, ale jak zawsze - piszcie! (gulash@neoplus.com.pl w imieniu Jean-Claude'a).

Opowieści z krypty

ICO, Manhunt, Final Fantasy, Metal Gear Solid i podobne im tytuły pojawiające się od czasu do czasu przywołują nieodmiennie pytanie recenzentów i graczy: czy mamy do czynienia z dziełem sztuki? Czy to coś nadzwyczajnego? Czy po prostu kolejny przereklamowany produkt? Najzabawniejsze jest w tym wszystkim jednak, że tak naprawdę stworzenie sztuki byłoby dla gry zabójstwem.

Patrzeć na to można z wielu perspektyw. Pierwszą z nich niech będzie porównanie do ludzkiej inteligencji. Nasza populacja, podzielona pod względem inteligencji wygląda tak: niewielu ludzi mało inteligentnych, niewielu ludzi bardzo inteligentnych, wielu średniaków. Mało tego. Bycie geniuszem wpływa na człowieka bardzo destruktywnie. Powiada się, że geniusze mają problemy z nawiązaniem znajomości, przyjaźniami, itp. Że spędzają życie w domu na rozwiązywaniu krzyżówek. Mniej inteligentnym ciężko z wiadomych powodów. Innymi słowy wyróżniać się w jakąś stronę nie jest dobrze.

Gra elektroniczna jest produktem zespołu ludzi, który pobiera pensję, ma rodziny, zajmuje budynek firmowy, wydaje kasę na prąd, reklamy produktu, kawę i cukier, telefony służbowe. Nie może więc być tak, że ktokolwiek w dzisiejszym świecie stworzy grę wyłącznie po to, by przekazać komuś swoją wizję artystyczną. Za duże ryzyko! Gra musi się sprzedać. Gra, to produkt komercyjny. Gra ma dorzucić cegiełkę w utrzymaniu firmy i ludzi na odpowiednim poziomie. I gdyby teraz stworzyć sztukę, byłoby tak, jak z filmami. Kino europejskie ma niemałe problemy finansowe i pewnie z rzadka udaje się Wam obejrzeć film europejski właśnie. A już zupełnie rzadko film, który jest sztuką przez duże „S". Znacznie częściej oczywiście oglądamy filmy amerykańskie, które wiemy jakie są. Problem polega jednak na tym, że sztuka nierozumiana absolutnie oglądać się nie da. Jeśli więc trafiamy na film głęboki, ale zupełnie do nas nietrafiający, wychodzimy z kina. Jeśli trafiamy na słaby film akcji, da się wysiedzieć. Jasne, prawda? Mogę więc wreszcie przejść do meritum. Stworzenie gry, która będzie sztuką jest zgodą autorów na to, że zawęża krąg odbiorców, a po wtóre, że część z nich „wyjdzie z kina", czyli w ogóle do gry się nie przekona. A fama idzie szybko. Cóż – gra musi zarabiać. To jej pierwsze i podstawowe zadanie. Gra jest tym samym, co proszek do prania, perfumy, czy chleb. Czymś wykonanym po to, by przynieść dochód twórcom. Stąd też ilekroć czytam dyskusje, które dzielą gry na komercyjne i niekomercyjne z lekka mną wstrząsa. Nie ma gier niekomercyjnych. Ale to nic! Prawda jest jeszcze okrutniejsza. Najbardziej opłaca się robić gry wymagające średniej inteligencji, by je rozumieć. W ten sposób trafią do największej liczby odbiorców, prawda? Pomyślcie teraz ile gier na świecie uproszczono tylko dlatego, że były zbyt skomplikowane i „średnia krajowa" graczy by ich nie rozumiała. Ile wypowiedzi z zagadkowego Silent Hilla zostało wygładzonych, ile zagadek metafizycznych z Metal Gear Solid nabrało kształtów „mądrości wioskowych"? Tak, jak w filmach. Sądzicie, że tak się w nich wszystko tłumaczy, bo reżyser jest głupkiem? Podobnie rzecz się ma z Manhuntem, o którym znów rozmowa na końcu tego numeru. Gry muszą bazować na prostym przekazie, zrozumiałym dla największej liczby osób. Wizja rozjechanego psa na środku drogi tylko dla niektórych jest wstrząsająca. Większość już do niej przywykła. Trzeba więc szukać obrzydlistwa działającego na jak największą liczbę ludzi. Na przykład wbijanie sierpa w głowę. To już lepiej, prawda? I tak się dzieje w grach. Gry to produkt masowy, który zawsze szuka środków przekazu, które porażą jak największą liczbę odbiorców i zachęcą ich do siebie. Nie sili się na sztukę, bo zbyt mało ludzi by ją zrozumiało i nie byłoby kasy. Na dziś nie ma wyjątków od tej reguły. Wszystkie gry są komercyjne i reprezentują ten średni poziom intelektualny odbiorcy. Bo takich odbiorców jest najwięcej i dzięki temu autor gry może co miesiąc, po pierwszym, pokazać się na oczy żonie.

Grabarz

GameBoy Player i Advance Gameport

Idea odpalania gier z Game Boy'a na stacjonarnej konsoli nie jest nowa. Już za czasów SNES'a Nintendo wypuściło podobną przystawkę pod nazwą Super GameBoy.

Podobna sytuacja powtórzyła się na N64, a teraz ma miejsce również na GameCube. Nintendowski GameBoy Player różni się od swoich poprzedników oczywiście tym, że uruchamia produkcje z najnowszej kieszonsolki Big 'N', czyli Advance'a. Ale firma hydraulika nie jest już monopolistą, jeśli chodzi o tego typu sprzęt. Ze swoim AGP do gry włączył się także BigBen, znany producent nieoryginalnych akcesoriów do konsol. Jednak nielicenjonowane produkty charakteryzuje zazwyczaj nie tylko niższa cena, ale też niższa jakość. Czy ta reguła po raz kolejny znalazła swoje potwierdzenie?

Sprawy ważne

Jeszcze przed otwarciem opakowań można zauważyć, która firma podeszła do sprawy z większym profesjonalizmem. Przystawka japońskiego giganta znajduje się w dużo grubszym kartonie uniemożliwiającym jakiekolwiek uszkodzenie podczas transportu. Ale to detal. Ważniejsze jest to, co znajdziemy w środku. Oba opakowania zawierają naturalnie sam sprzęt, płytę startową oraz instrukcję. Z tym, że ta ostatnia w BigBenowskim playerze ma dwie strony, a w GBP po trzynaście na język. Nie wspominając o fakcie, że w tym pierwszym mini-DVD dostajemy w papierowej osłonce, a u Nintendo w specjalnie zmodyfikowanym pudełku. Jednak to nadal są wyłącznie szczegóły.

Sprawy ważniejsze

Tym, co najbardziej mnie zaskoczyło była ogromna różnica w budowie obu playerów. Zacznijmy od tworu „Wielkiego Bena". GamePort składa się ze „skrzynki" z portem na carta oraz kabla zakończonego wtyczką, którą podpinamy do wejścia B na kartę pamięci. Montaż ogranicza się do tej czynności. Niestety, wykonanie AGP nie jest najlepsze. Plastik wydaje się niskiej jakości, a wrażenie kruchości urządzenia pogłębia fakt, że całość jest bardzo lekka.

GameBoy Player to całkowite przeciwieństwo GamePort'a. Jest ciężki i solidnie zbudowany. Na pierwszy rzut oka wygląda jak podstawka dla GaCka, gdyż montuje się go podkładając pod konsolę. Przed podłączeniem musimy obrócić konsolę i zdjąć zaślepkę z napisem HI SPEED PORT. Po nałożeniu sprzętu należy jeszcze dokręcić dwie śrubki (chociażby zwykłą monetą), by przypadkiem GBP nie odpadł przy przenoszeniu konsoli. Z boku urządzenia jest suwak dosłownie wyrzucający kartridż ze slotu, więc nie polecam stawiania go na skraju biurka czy stolika. Oprócz tego z przodu mamy port, do którego wpinamy kabelek z podpiętymi do niego innymi GameBoy'ami. A musimy to zrobić, jeśli chcemy zakosztować multiplayera, ponieważ nie da rady grać na split screenie. W Advance Porcie zabawa wieloosobowa w ogóle nie jest możliwa, ponieważ nie ma on wspomnianego wcześniej wejścia.

Sprawy najważniejsze

Po chwili od włożenia GBPlayerowej płytki i naciśnięcia przycisku Power pojawi się ekran wyboru liczby klatek animacji na sekundę (50 bądź 60). Następnie uruchomi się gra. Sterowanie jest analogiczne do tego z handhelda, to znaczy, że A to A, Start to Start, itd. Tylko X i Y robią za klawisz Select, a Z rozwija podmenu playera. I na tym właśnie się teraz skupię. Znajduje się w nim sześć opcji. Pierwszą od lewej jest wybór wzoru ramki otaczającej ekran. Jest ich dwadzieścia (trochę mało), a większość z nich imituje GBA. Ale są także abstrakcyjne lub animowane tła. Przesuwając się o jedno okienko w prawo decydujemy o rozmiarze ramki. Możliwości są tylko dwie, w tym rozgrywka na (prawie) pełnym ekranie. Następnie ustalamy przypisanie przycisków na padzie, ale programiści zaserwowali nam wyłącznie dwa ustawienia

Z lewej - AGP, z prawej - GBP

nieznacznie się między sobą różniące. W czwartej opcji wybieramy jeden z trzech filtrów ekranu. W większości produkcji nie widać pomiędzy nimi żadnej różnicy, ale na przykład w LOTR: Return of the King na innym niż miękkim filtrze odbicia w wodzie migotały, co naturalnie nie było zamierzone. W piątym okienku znajduje się Timer, czyli coś w rodzaju budzika. Po upływie ustalonego czasu na ekranie pojawi się informujące o tym okienko. Przydatna rzecz, kiedy, przykładowo, chcemy pograć czekając na film w telewizji.

Nieporozumieniem natomiast jest fakt, że nie da się ustawić czasu powyżej godziny. Ale może twórcy nie wyobrażają sobie dłuższej zabawy. Ostatnią, najbardziej przydatną, opcją jest możliwość wymiany carta bez wyłączania konsoli.

Co oferuje produkt BigBena? Jedynie namiastkę tego, co wymieniłem przed chwilą. Dokładniej mówiąc przełącznik na 60Hz i wymianę gry, a to naprawdę niewiele. By zmienić carta, należy wcisnąć na joypadzie Z, a potem Start.

Grać możemy tylko w oknie o rozmiarach narzuconych przez producenta, a i obramowanie jest jedno. Dodatkowo z braku wcześniej wymienionych filtrów postacie w Powrocie Króla radośnie migały odbijając się w wodzie. Na zakończenie mych żalów napiszę, że gry w AGP ładują się dłużej, co wynika ze sposobu, w jaki jest podłączony (slot na memorkę to nie Hi-Speed Port).

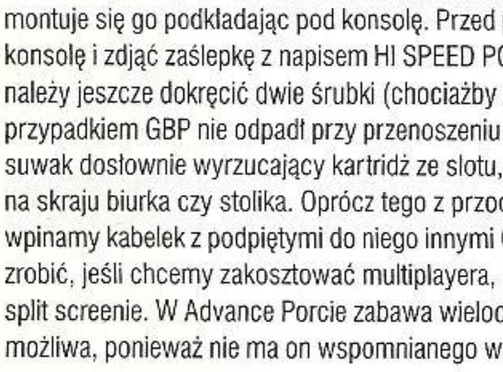
Jak się gra? Kontroler jest inny, a obraz większy. Ewentualne przekłamania w grafice są rozwiązywane przez filtry (inna sprawa, że AGP ich nie obsługuje), a instrukcja wspomina coś o pojedynczych problemach z dźwiękiem.

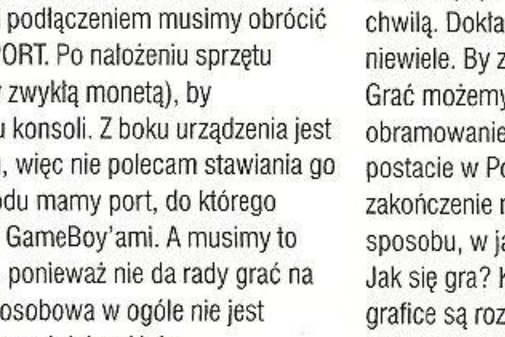
Oczywiście nie ma sensu przy użyciu opisywanych sprzętów bawić się w pozycje wyposażone w sensor wstrząsu lub natężenia światła (np. Boktai). Ale reszta pozostała bez zmian.

Wasza Sprawa

Nie będę się rozwodził nad tym, czy te przystawki są użytecznymi zabawkami. Każdy sam wie, czy chciałby grać w pozycje z GameBoya na ekranie telewizora. Naturalnie kosztem braku mobilności, który jest przecież największą wadą owych produktów, ale to wynika z ich natury. Jak mogliście wywnioskować z tekstu, GBP jest o wiele bardziej dopracowany i prawie w pełni zastępuje GBA. Ale kosztuje około 250 złoty, a za tyle można nabyć używaną kieszonsolkę. Advance Game Port jest o niecałą stówę tańszy, ale nawet jak na swoją cenę oferuje zbyt mało. Przy jego pomocy nie da się pograć z przyjaciółmi, a i grafika nie zawsze będzie wiernie oddawała to, co można zobaczyć na małym ekraniku. Zatem jeśli kogoś interesuje sprzęt tego rodzaju, to powinien raczej wybrać produkt Nintendo. No chyba, że komuś szczególnie zależy na grach z GBA, a nie ma wystarczających funduszy. Jednak mimo wszystko AGP powinien być jeszcze kilkadziesiąt zeta tańszy.

Kaxi





Z lewej - AGP, z prawej - GBP

Za wypożyczenie sprzętu oraz gier do testu dziękujemy firmie Świat Nintendo (www.swiatnintendo.pl).

Pasja ponad wszystko!

Patrzę z niepokojem w oczach na kalendarzyk studenckich obowiązków. Długopisem odkreślam kolejne terminy zaliczeń. Nawet gdybym do wora wyrzucił połowę tych radosnych przesłuchań to i tak nie wiedziałbym, za co się zabrać. Tyle tego jest. W normalnych okolicznościach konsola powinna zostać odłączona od prądu i zniknąć raz na zawsze z mojego życia, pokrywając się kilogramem kurzu. A ponieważ nie są normalne...

Jeszcze kilka sekund wpatruję się we wspomniany wcześniej notes, po czym najmocniej jak potrafię wysyłam go w najciemniejszy, dawno zapomniany kąt pokoju! Nic nie jest w stanie odpędzić mnie od mojej cudownej półki z grami, gdzie beztrosko zalegają najtłustsze owoce tegorocznej, świątecznej wysypki gier! Te kolorowe pudła są moim drugim światem, któremu poświęciłem grubo ponad połowę życia! Nie dla mnie gadanie zanudzonych na śmierć piekarzy, którzy po kolei narzekają na brak innowacyjności, świeżych rozwiązań, schematyczność i ogólnie dziecinność gier! Do licha, ciężko będzie takim smęceniem zabić we mnie płomień, co ja gadam – ogień, który zapłonął jeszcze za szczenięcych lat, gdy złamałem pierwszy joystick za bardzo wczuwając się w genialnego Boulder Dasha. Dla mnie liczy się wyłącznie pasja do gier, która rozwinęła się na dobre wraz z ekspansją kultowych na naszym rynku platform i śledzących je pism! Pamiętacie cudowne czasy fenomenalnych magazynów komputerowych, wśród których niepodzielnie rządził Secret Service? Oryginalna ekipa, wyznawanego przez dziesiątki tysięcy graczy czerwonego pisma z niebieskim piorunem nie tylko kochała gry i maksymalnie się nimi fascynowała, ale także w magiczny sposób przelewała swą pasję na czytelników. W tym na mnie – wiernego legionistę! To właśnie tamte czasy i klimat, jaki im towarzyszył, są głównym motorem i siłą napędową tego, czym dziś z czystą radością się zajmuję! Pytam. Jak można było przemknąć obojętnie obok serii Mortal Kombat, gdy wraz z premierą filmu i trzeciej części gry na łamach gazety zapanowała istna szajba, w wyniku czego w pył posypały się drewniane deski i lodowe bryły?! Jak tu nie oddać głębokich pokłonów w stronę fenomenalnych dyskutantów, którzy profesjonalnie i dowcipnie wytykali wpadki i niedoróbki najgłośniejszych swego czasu produkcji? Jak tu maksymalnie nie wkręcić się świat konsol, który z niezakłamaną satysfakcją rozwalił na czynniki pierwsze obecny szef N+. Wreszcie, jak przejść obojętnie obok całej tej otoczki, którą wokół świata gier budowały istne tony listów i nowatorskie rysunki czytelników, a także szereg rewelacyjnych gawęd obecnego twórcy Painkillera? Klimat, jaki roztaczała wokół siebie ekipa polskich fanatyków rozkładających z pasją w oczach gry na łamach SS zmieniła mnie jako gracza raz na zawsze! Chłopaki swym zaangażowaniem i ciężką pracą sprawili, że połknąłem miłość do grania jak młody pelikan!

Upłynęło mnóstwo czasu. Na śmietnik odesłałem całą górę zniszczonych gadżetów, kończąc przy okazji setki tytułów z wynikiem „congratulations" i nocy ze statusem „nieprzespana"! Nadal kocham gry tą dziecięcą miłością! Nadal w głowie szumią mi stare dobre klimaty, które ową miłość niesamowicie ugruntowały! I czuję to, gdy gnam na złamanie karku wzdłuż stromego stoku w SSX3! Gdy wybijam się wysoko w powietrze, bas ryczy z głośników, przez ekran przelewają się grube tysiące punktów wymieszane z kolorowymi i niesamowicie widowiskowymi eksplozjami, a serce puka ze zdwojoną prędkością uradowane efektownie wykonanym zestawem trików! Wiem to, gdy uparcie staram się zaśpiewać jak Chad Krueger lub Michael Jackson (sic!) dzierżąc w rękach mikrofon, co chwila zerkając na ekran Karaoke Revolution! Nic nie zastąpi mi emocji towarzyszących ostrej wymianie ciosów w Virtua Fighter 4 Evolution, gdy powietrze aż gęstnieje od napięcia, szybkiego bicia niestrudzonego serducha i docinków, jakie dzielnie znoszę sprawniej radząc sobie z padem. Zapyta mnie ktoś na obronie pracy magisterskiej, czy przez cały ten okres mój zachwyt grami przypadkiem się nie zmniejszył i nie ma zamiaru mnie opuścić. No cóż kochani rektorzy! Pasja ponad wszystko! Gry to potężny ładunek emocji zarówno pozytywnych, jak i boleśnie negatywnych! Wylewam je na siebie za każdym razem, gdy walczę z konkretnym zadaniem w Tony Hawk's Underground, lub obijam kolejnego „byłego" kolegę w Soul Calibur 2! To poczucie spełnienia, gdy po kilkudziesięciu godzinach ostrej katorgi łamię ostatni poziom Jak II: Renegade, lub zaopatrzam Ratcheta w najmocniejszą broń! To chęć otworzenia okna i krzyknięcia co sił w płucach „kocham Was!", gdy bezbłędnie wyłapię wszystkie dźwięki piosenek w EyeToy: Groove lub przetoczę się na pierwszym miejscu przez długą i ciężką trasę w ostatniej odsłonie Gran Turismo! Gry to emocje! Magnes, potężne wewnętrzne wibracje, spełnienie! Taka tabletka, której chcę więcej i więcej! Gram, przeżywam, wspominam! Czuję pasję! Do kąta wysyłam też podstarzałe dewoty, które na okrągło powtarzają, że era 128-bitów nie ma już takiego zapachu, jakim emanowały czasy 8-bitów! Najwyraźniej ich czas minął. Kolejnej generacji zabawek mogą po prostu nie przełknąć.

Pasja na graniu się nie kończy! To także podsycanie swojego apetytu kolejnymi zdjęciami, spekulacjami, zapowiedziami, newsami, czy ostatecznie recenzjami nadchodzących produkcji! Cudownym przykładem są internetowe fora dyskusyjne, gdzie niekiedy aż paruje od domysłów i szeregu wykrzykników oznaczających postępujące zniecierpliwienie graczy! Wiem, bo sam często biorę udział w dyskusjach, gdzie jedna osoba grała, a sto pozostałych ma cały łańcuszek pytań! Pamiętacie recenzowanego w grudniowym numerze Viewtiful Joe? Sprytne Capcom produkuje tą kultową grę w tak małych seriach, że zainteresowani (biedny Mielu!) czekają niekiedy długimi tygodniami (miesiącami!) na upragniony egzemplarz hitu! W między czasie maleńki Joe zyskuje status gry wszechczasów w oczach napalonych na niego graczy, którzy połykają każdą informację dotyczącą jego tłuściutkich, przepełnionych patentami i czystym, oldschoolowym powerem przygód! A na Capcom się świat nie kończy! Podstępne Nintendo zasiewa między graczami wiadomość, że najnowsze przygody Mario będą tak innowacyjne i upchane niespotykanymi rozwiązaniami, że aż strach publikować jakiekolwiek zdjęcia w obawie przed zachłanną konkurencją! To było nie fair! Lista pytań i spekulacji w tym momencie po prostu nie ma końca! Wszyscy zastanawiamy się, czy Nintendo przypadkiem nie wymyśliło kolejnego wymiaru (pięć de?), w który wpuszczony zostanie pocieszny hydraulik! Albo grubo ponad setka pulchnych malców! Pasja nie pozwala spać! Zmusza do myślenia, podsyca i tak niemały apetyt! Sprawia, że po własny egzemplarz gry pojechałoby się w najdalsze zakątki świata! To przecież podświadome czekanie na kolejną rewolucję pokroju Super Mario 64, czy Final Fantasy 7! To nadzieja na kolejną bombę na rynku konsolowym, jaką swego czasu był siwy i kochany przez wszystkich PSX! Ech, powie ktoś, że wierzę w cuda. Cóż, chyba tylko garstka szaleńców ufała swego czasu w zapewnienie, że GCN stanie się błyskawicznie schodzącym z półek towarem! A dziś są normalnymi obywatelami.

Podczas gry wielokrotnie brała mnie ochota na zrobienie czegoś szalonego. Czegoś, co pozwoliłoby maksymalnie się wyżyć i choć przez chwilę poczuć jeszcze lepiej niż przed telewizorem! Mieliście tak? U mnie na przykład przyszła pora na nagranie całej masy amatorskich filmów karate, w które starałem się wkleić jak najwięcej patentów „zasłyszanych" zarówno w Mortal Kombat, jak i Tekkenie, czy Pijanym Mistrzu! Ach, niesamowity był moment, gdy wspólnie z kolegą wykonaliśmy znany na świat cały Bullet Time! On kopie z biodra, ja w ramach uniku robię mostek (pijąc w tym czasie wodę z butelki), a wszystko to w zwolnionym tempie! Jak? A tak! Schodząc do mostka trzymałem się za solidny kawał drewna wystający z ziemi! Kolega ślicznie kopie, więc płynnie i wolniutko poprowadził nade mną nogę! Cała akcja trwała raptem cztery sekundy, ale zapis video ciągle trzymam pod poduszką! Za każdym razem eksplodujemy śmiechem, gdy nasz „film" dochodzi do tego momentu! Fantastycznie jest przenieść swoją pasję z ekranu do rzeczywistości! I Jean-Claude też o tym wie, bo nas zwyczajnie tym zaraził! A co jeszcze? Próbowałem swoich sił na deskorolce po tym, jak zafascynowałem się kręceniem tłustych trików w Tony Hawk's Underground, ale powiedzmy, że deska nie tolerowała moich błędów i ukarała mnie zwichniętym nadgarstkiem! W niedalekiej przyszłości spróbuję z młodziutkim Amarem skopiować kilka sekwencji z filmu Shaolin Soccer! Jak to powiedział mój przyjaciel „nie ważne czy się uda! Ważne, że przy...kopiesz w piłkę z całej siły tak, jak na filmie! To jest pasja!" Nie dodam już nic więcej! Po prostu przygotuję sobie aparat! Jak wspaniale jest spotykać ludzi zafascynowanych tym samym co my! Wymiana doświadczeń, rumieńce na polikach, adrenalina, nowe pomysły! Bogaty dotąd świat po prostu zaczyna pękać w szwach, a doba kurczy się z 24. do dwóch godzin! Pasja ponad wszystko moi drodzy!

Czasy się zmieniają. Ludzie też. Ale ja najwyraźniej chcę, żeby wszystko było po staremu! Nie wiem w jakim kierunku zmierzają gry, konsole, multimedia! Nie wiem, czy za rok pisał będę do Was z pozycji naczelnego (tu zastosować sprytny unik!), czy rozdawał ludziom broszury z własnymi tekstami w centrum miasta! Chcę, aby z wszystkiego co robimy biła jak największa pasja i pozytywny, udzielający się wszystkim klimat! A jak mnie jutro na uczelni zapytają, co rozumiem przez pojęcie ryzyka bankowego to opowiem im o Linku, który nie zdążył zanieść swoich Rupii do banku. Czas się cofnął i chłopak wszystko pogubił.

Matt

Moda a gry

Na początku zadajmy sobie pytanie. Czym jest moda? Masowe upodobanie do jakichś wzorców, oznaka dobrego gustu czy może ideał wykształcony w podświadomości tłumów? To pytanie musi sobie zadać każdy z osobna. Odpowiedzi są rozbieżne. Co jednak moda ma wspólnego z grami i jak duży jest jej wpływ na konsolowy światek?

Oczywiście nie mam tu na myśli mody w sensie zainteresowania najnowszymi trendami jeśli chodzi o ubiór. Samo pojęcie „mody" jest raczej rzadko używane i łączone z grami, ale mimo to istnieje. O co chodzi? Już wyjaśniam. Ukazuje się gra. Mniej lub bardziej udana, ale bazująca na oryginalnym pomyśle. Najprościej mówiąc „inna", w pozytywnym tego słowa znaczeniu. Gra podoba się graczom w stopniu, który zależy od wielu różnych aspektów. Więc w zależności od tego, czy gra odniosła sukces czy też twórcom nie udało się wykorzystać dobrych fundamentów tkwiących w jej potencjale, konkurencyjni producenci zaczynają dążyć do stworzenia produktu podobnego, ale przerastającego pierwowzór, bądź też bezwstydnie wykorzystują cudzy pomysł tworząc grę lepszą, sprzedającą się i przyćmiewającą produkt, na którym bazuje. Mamy tutaj do czynienia z pewnym paradoksem w wypadku, kiedy za grę bierze się firma początkująca, nie posiadająca odpowiednich środków aby projekt dopracować. Wtedy pojawia się problem ze zrealizowaniem najbardziej nowatorskich pomysłów i wypuszczane są produkty niedopracowane. A dysponujące funduszami firmy od razu rzucają się na coś, co może się sprzedać. W takim wypadku rynek zostaje zasypany produktami podobnymi do siebie i nie zmienia się to, dopóki gra z danego typu może liczyć na popyt. Bo, po co wysilać się z szukaniem natchnienia i pomysłów, skoro ma się wszystko podane na tacy? Kiedy na rynku pojawia się zapotrzebowanie na „oryginalność" zazwyczaj nie ma problemu z wyłapaniem pomysłów na nowy pożeracz czasu w postaci kolejnych innowacyjnych gier. Najdokładniej widać to na przykładzie konkretnych gatunków. I tak, jak gry z gatunku RPG można było przed ukazaniem się Final Fantasy 7 policzyć na palcach jednej ręki, tak po wyjściu epickiego dzieła Squaresoftu rynek został zasypany niekoniecznie godnymi reprezentantami roleplayów. Przykre jest to, że przy takich zasadach panujących w tej branży na próżno szukać pozycji oryginalnej, wyjątkowej, która byłaby jedyna w swoim rodzaju. Nie ma gry, która nie zapożyczałaby pomysłów z innych, bądź z której inne nie czerpałyby garściami (chociaż jest na przykład taki Vib Ribbon na PSXa, ale też bym się co do tego kłóciła). I w tym wypadku podążanie za modą zubaża rynek konsolowy. Niestety nie zapowiada się na żadną zmianę. Także z powodu zapotrzebowania klientów i ich małych wymagań, co do innowacji gier. Oczywiście nie mam tu na myśli grafiki czy dźwięku, bo takie techniczne kwestie zmieniają się z każdą chwilą i to monstrualnie. Ale właśnie tego potencjału, którego jakoś niewiele się w ostatnich grach doszukuję. Na czym więc się opieramy? Na powielaniu. Zmianach, czasami nawet tylko kosmetycznych. I wyciąganiu od graczy pieniędzy kilka razy za to samo. Mamy teraz na rynku urządzenie o nazwie Eye Toy. Ukazało się całkiem niedawno i jak na razie nikt nie porwał się na „zmałpowanie" pomysłu z

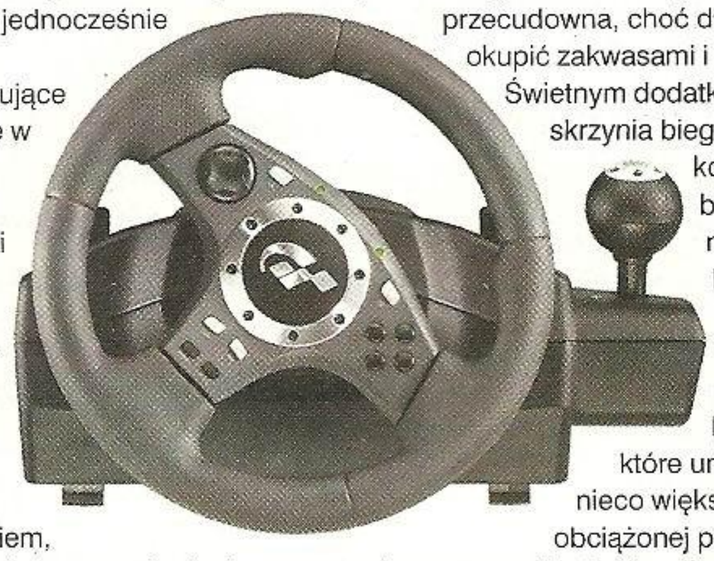
Logitech Driving Force Pro

Nowa kierownica Logitecha w imadle Maca.

Przy okazji Gran Turismo 3 A-spec firma Logitech wypuściła na rynek specjalną kierownicę zwaną Driving Force obsługującą technologię Force Feedback. Kto na niej grał ten wie, jak rewelacyjne są doznania płynące z zabawy we wszelkie gry wyścigowe za pomocą tego urządzenia. Od czasu premiery Driving Force liczba obsługujących tę kierownicę gier znacznie wzrosła i obejmuje kilkadziesiąt pozycji. W tym takie przeboje jak Burnout 2, Need for Speed Underground, Colin McRae Rally 4, Midnight Club II i wiele, wiele innych. Obecnie prawie każda gra z gatunku pokrewnego z wyścigami wykorzystuje możliwości tego urządzenia, że wspomnę tylko o Starsky & Hutch, The Simpsons: Hit & Run i Twisted Metal Black Online. Pełną listę gier obsługujących Driving Force można znaleźć na stronie [www.logitech.com].

Teraz, gdy nadchodzi Gran Turismo 4, czas na kolejne cudeńko ze stajni Logitecha – kierownicę Driving Force Pro, o której kilka razy już wspominaliśmy przy okazji tekstów zapowiadających zbliżający się hit Polyphony. Mamy ją!

Największą innowacją w DFPro jest wprowadzenie 900. stopniowego obrotu kierownicy, czyli dokładnie takiego jak w prawdziwych samochodach jeżdżących po drogach całego świata. To ciekawe i niewątpliwie działające na wyobraźnię rozwiązanie ma jednak zarówno wady, jak i zalety. Do zalet trzeba zaliczyć zwiększenie realizmu, co zaobserwowałem grając w Gran Turismo 4 Prologue. Kręcenie kółkiem, którym można wykonać dwa i pół obrotu jest trudniejsze i jednocześnie bardziej satysfakcjonujące i wiarygodne w przypadku jeżdżenia samochodami o niezbyt sportowej charakterystyce. Tu jednak wychodzi pierwsza wada. Nie wiem,



czy wiecie, ale w samochodach sportowych, takich choćby jak bolidy F1 czy rajdówki WRC skok kierownicy jest o wiele mniejszy – mniej więcej taki, jak w zwykłym Driving Force. Tak duży obrót koła kierownicy DFPro w przypadku tras rajdowych w Prologue powoduje, że założenie kontry przy wchodzeniu w zakręt jest bardzo trudne. Na trasach asfaltowych jest jednak łatwiej. Tak czy inaczej miło powitałbym możliwość ograniczenia z poziomu opcji gry obrotu z 900. stopni do 200. stopni w Gran Turismo 4 i następnych grach wyścigowych, a szczególnie rajdowych. Jednak nawet mimo tego utrudnienia gra się z ogromnym entuzjazmem, co chwilę wydając radosne okrzyki, gdy kierownica owładnięta jakąś tajemniczą siłą wyrywa się z nam z łapek. Rewelacyjne uczucie.

Siła, z jaką Driving Force Pro opiera się naszym poczynaniom wydaje mi się nawet trochę większa niż w poprzedniczce, co oczywiście do wad nie należy – im więcej mocnych wrażeń tym lepiej. Dla kogoś, kto pierwszy raz zasiądzie za takim kółkiem doznania będą naprawdę wstrząsające – kierownica wyrywa się jak szalona i trzeba naprawdę sporej siły, aby utrzymać pędzący bolid w GT4 Prologue. Zwłaszcza wtedy, gdy zaczniemy gwałtownie hamować. Zabawa nowym kółkiem Logitecha jest przecudowna, choć dłuższą sesję można okupić zakwasami i kilkoma litrami potu!

Świetnym dodatkiem jest sekwencyjna skrzynia biegów zintegrowana z kolumną kierownicy – biegi można przerzucać nie zdejmując rąk z kółka. Oczywiście skrzynia działa bez zarzutów, tak samo zresztą jak cała kierownica i pedały, które umieszczone są teraz na nieco większej i dodatkowo obciążonej podstawie niż w przypadku Driving Force. Powoduje to, że mają mniejszą tendencję do „odjeżdżania" spod nóg. Zresztą cały zestaw jest większy niż poprzednio i sprawia solidniejsze wrażenie. Ale ze zwiększonymi wymiarami wiąże się też pewna niedogodność – nie można jej trzymać na kolanach, musi być przymocowana do solidnej podstawy. Nawet bardzo solidnej, bo nieduży stolik to za mało. Sprawdziłem – najlepszy byłby stół przybity do podłogi, albo jeden z tych fikuśnych foteli Sparco zamontowanych na specjalnym stelażu. Normalne meble nie dają pewnego oparcia – redakcyjny stolik podrzucałem na pół metra w powietrze i skakałem z nim po całym niemal pokoju, gdy próbowałem założyć kontrę albo utrzymać roztańczoną furę na trasie.

Rozłożenie przycisków na kółku jest bardzo dobre i ergonomiczne, lepsze moim zdaniem niż w poprzedniczce. Same przyciski i krzyżak też są solidniej wykonane. Znikły skrzydełka znane z Driving Force i zamiast nich pojawiły się normalne przyciski, które można wykorzystać do zmiany biegów. Okładzina koła kierownicy choć jest gumowa przypomina nieco skórę, a dzięki niej kółko lepiej leży w ręku niż poprzednio i łapki mniej się po nim ślizgają. Kierownica Logitech jest bardzo precyzyjnym urządzeniem, a jednocześnie trwałym, więc nie bójcie się zastosować dużej siły do walki z oporami kółka – łożyska kulkowe zastosowane w DFPro wytrzymają. DFPro jest wstecznie kompatybilne z Driving Force, więc działa we wszystkich tych prawie pięćdziesięciu grach wykorzystujących Force Feedback. Jednak 900. stopniowy obrót wykorzystywać będzie, póki co, tylko Gran Turismo 4 – w starszych grach kółko działa dokładnie tak samo, jak poprzednia kierownica Logitecha, czyli obrót zostaje automatycznie ograniczony do 200. stopni. Dobre i to.

Driving Force Pro to niewątpliwie najlepszy obecnie gadżet dla fanów wyścigów, a Gran Turismo w szczególności. Jednak jego cena może skutecznie odstraszyć potencjalnych nabywców – będzie zapewne kosztować powyżej sześciuset złotych. Czy warto? Warto, ale tylko w przypadku, gdy jest się absolutnym maniakiem wyścigów i nie ma się na składzie kierownicy Driving Force, bo choć różnica pomiędzy tymi dwoma kółkami jest znaczna, to moim zdaniem nie jest warta sześciuset zeta.

Marcellus

kamerką. Ale to chyba kwestia czasu. Ten sam los spotkał nieśmiertelne DDR. Chociaż w tych przypadkach mamy też do czynienia z innym zjawiskiem. Wypuszczając na rynek grę z jakimś specjalnym sterownikiem (wspomniana kamera, mata, wędka, gitara, marakasy, czy co tam jeszcze wymyślono) twórcy muszą się liczyć z tym, że ich obowiązkiem będzie wydanie chociaż kilku gier korzystających z danego dobrodziejstwa, bo w przeciwnym wypadku zakup takiego sprzętu nie za bardzo będzie się opłacał. Tutaj też spotykamy się z pewnym „pasożytniczym" działaniem. Bo konkurencja nie będzie w takim wypadku wkładała kupy pieniędzy w produkowanie sprzętu, tylko zajmie się produkcją gier korzystających ze specjalistycznych kontrolerów innych firm, zapewniając sobie tym samym pewną sprzedaż wśród posiadaczy owych dziwactw.

Czym więc jest moda wobec tego wszystkiego? Rygorem zmuszającym do kopiowania, zmieniania, wykorzystywania cudzych pomysłów dla podporządkowania się gustom. To wszystko grozi nam dopóty, dopóki gracze nie staną się bardziej wybredni wobec ukazujących się produktów. W innym przypadku możemy liczyć na ukazujący się tonami powielany wzorzec, który w końcu i tak może liczyć na zainteresowanie z naszej strony. A raz na jakiś czas może doszukamy się prawdziwej perełki. Ta z kolei zapewne niedługo uchroni swoją oryginalność. I tak będzie w kółko. Bo światem rządzi moda, nie indywidualne gusta. Producentom brak pomysłów, a my po raz setny możemy uratować świat przed zagładą kierując poczynaniami jakiegoś gburowatego herosa nękanego tysiącami urazów psychicznych. Amen.

Yumetun

Co na to Jean-Claude?

Święte słowa - od zawsze wiadomo, że to gracze kupując bądź nie kupując budują rynek. Po co robić sequel ICO - przecież sprzedało się skandalicznie słabo. A jednak są wizjonerzy...

O mobilnej rozrywce

Jakby tak się chwilę zastanowić, to nasze ukochane konsole możemy właściwie podzielić na dwie grupy: stacjonarne i GBA. Tak, to właśnie konsolę Nintendo utożsamiamy z przenośną rozrywką. I to właśnie ta firma nadal jest niedoścignionym liderem w tejże dziedzinie. Nie zmienia to jednak faktu, iż mobilne gry spotkać możemy już nie tylko na ekranie GBA (czy też jego poprzedników).

Jak łatwo się domyślić chciałbym poruszyć temat telefonów komórkowych, które totalnie zdominowały nasze życie. Jeszcze do niedawna komórki sprowadzały się do bycia jedynie przenośnią słuchawką służącą do dzwonienia, ewentualnie przesłania esemesa lub wiadomości graficznej. Lecz ciągłe wdrażanie nowych technologii (typu Java), kolorowe wyświetlacze czy też polifoniczne dźwięki otworzyły przed producentami komórek, a w szczególności przed programistami zupełnie nowe pole do popisu. Gry przestały być utożsamiane z urządzeniami stricte im dedykowanymi.

Wreszcie każdy, kto ma w miarę nowoczesny telefon może skosztować mobilnej rozrywki bez konieczności posiadania konsoli. Oczywiście produkcje na te aparaty w zdecydowanej większości są mocno ograniczone, ale wydają się zaspokajać potrzeby ich użytkowników. Aczkolwiek, gdybyśmy wzięli gracza-wyjadacza, obeznanego w swoim temacie (czyt. „pełnometrażowych" produkcjach), to raczej wątpię, aby znalazł on cokolwiek ciekawego dla siebie wśród tytułów dostępnych na komórki. Nie tak dawno z odsieczą nadeszła Nokia wraz ze swoim N-Gage'em. Jednak atak (przynajmniej w moim odczuciu) okazał się niewystarczający. Teoretycznie Nokia wpadła na genialny pomysł połączenia prawdziwej (ze względu na techniczne możliwości) przenośnej konsoli z telefonem komórkowym (i to z wyższej półki). Coś jednak nie wypaliło, gdyż ilością fizycznie sprzedanych N-Gage'ów Nokia raczej nie ma co się chwalić. Dlaczego tak się dzieje, że ciekawy pomysł się nie sprzedaje? Mam swoją małą teorię na ten temat. Małe wpadki konstrukcyjne przy projektowaniu slotu na kartę pamięci, czy też nie do końca przemyślane pionowe ustawienie ekranu chciałbym zostawić na boku. One oczywiście mają wpływ na decyzję o zakupie, ale wierzę, że przyczyna małej popularności N-Gage'a leży głównie gdzie indziej. Chodzi o brak wystarczająco dużej docelowej grupy odbiorców (a przecież każdemu producentowi zależy na znalezieniu takowej w celu osiągnięcia jak największej sprzedaży).

Sądzę, że przeciętnego użytkownika, który w N-Gage'u widzi telefon + konsolę (w tej kolejności) odstraszać może już sam kształt urządzenia. Nie da się ukryć, że aparat Nokii zupełnie nie przypomina tradycyjnej komórki. To nie wszystko – zwykły użytkownik, przyzwyczajony do ciągle postępującej miniaturyzacji terminali komórkowych spoglądając na gabaryty N-Gage'a ma prawo do wybrzydzania. Wspomnę jeszcze o ostatniej wadzie konsolki Nokii, mianowicie braku aparatu cyfrowego. Dla niektórych może się on wydawać zbędnym gadżetem, ale faktem jest, iż powoli staję się on takim samym standardem w mobilnej telefonii, jak rok temu kolorowy wyświetlacz.

Przyjrzyjmy się teraz drugiej grupie użytkowników - wymagającym graczom. Co dla takich osób jest najważniejsze? Oczywiście, że gry! Telefon to sprawa drugorzędna. Ale i tutaj Nokia wypada niestety blado. Ktoś może powiedzieć, że gry na N-Gage'a wyglądają X razy ładniej niż na GBA. Zgoda, ale co z tego? Czy to właśnie nie GBA stanowi najlepszy przykład, że grafika wcale nie jest najważniejsza? N-Gage cierpi ponadto na brak dobrych i innowacyjnych tytułów. Bo przecież odgrzewane kotlety w stylu Tomb Raider czy Pandemonium wszyscy znamy. A i inne gry - głównie konwersje z GBA, również nie są nam obce. Dodajmy jeszcze nieciekawą listę wydawniczą na ten rok i już mamy kolejny czynnik wpływający na ilość sprzedanych egzemplarzy N-Gage'a.

Ale nie ma co się dziwić. Złamanie zabezpieczeń przed uruchamianiem nielegalnych kopii gier na pewno mocno zniechęciło wielu developerów do tworzenia gier na mobilną konsolę Nokii. Nikt pro arte pisać gier nie ma zamiaru, co zresztą jest rzeczą całkowicie zrozumiałą.

No to kto wreszcie kupuje aparat Nokii? Myślę, że N-Gage znajduje fanów głównie wśród ludzi zainteresowanych jego innymi możliwościami - MP3, radio czy też samym systemem operacyjnym Symbian OS, dającym masę możliwości. Ale tak naprawdę nie są to jakieś nadzwyczajne i unikalne cechy tej konstrukcji. To samo potrafią niektóre „zwykłe" aparaty.

Chciałbym podkreślić, że wcale nie jestem negatywnie nastawiony do pomysłu Nokii. Wręcz przeciwnie - popieram taką inicjatywę i wierzę, że N-Gage jest świetnym przykładem na to, jak wkrótce może wyglądać nasza elektroniczna rozrywka (na wielką skalę). I jeśli idea takich hybryd multimedialnych wypali na dobre to nikt nie zaprzeczy, że to właśnie Nokia zrobiła pierwszy krok w ich kierunku. Może i mały, ale już nawet dzisiaj widać jak inni producenci telefonów (i nie tylko) chcą podążać jej śladami.

Do tych wszystkich wniosków doszedłem empirycznie, po prostu użytkując N-Gage'a. Niestety, ja wracam do GBA i mojego klasycznego kształtem i możliwościami Siemensa. Co nie zmienia faktu, iż przygodę z N-Gage'em zaliczę do tych udanych.

Kenner

Co na to Jean-Claude?

Nokia podaje, że do końca 2003 roku sprzedała 400 000 konsolofonów N-Gage. W obliczu ich planów to zdecydowanie niedużo. Zobaczymy... A dla Kennera gra.

NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ KUPIĆ LUB ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE - tel (022) 624-78-16

KSIĄŻKI FIRMOWANE PRZEZ NEO PLUS

KONSOLOWE KOMPENDIUM

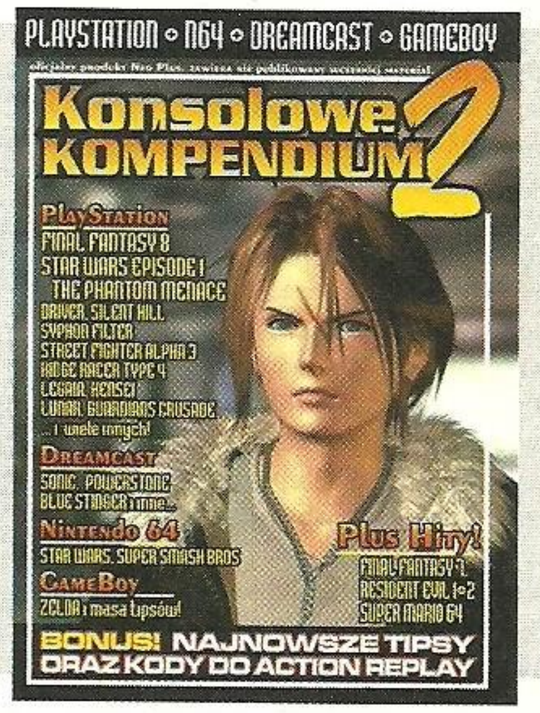
Nasza pierwsza książka - mega-poradnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64.
Zawiera obszerne opisy do: TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.

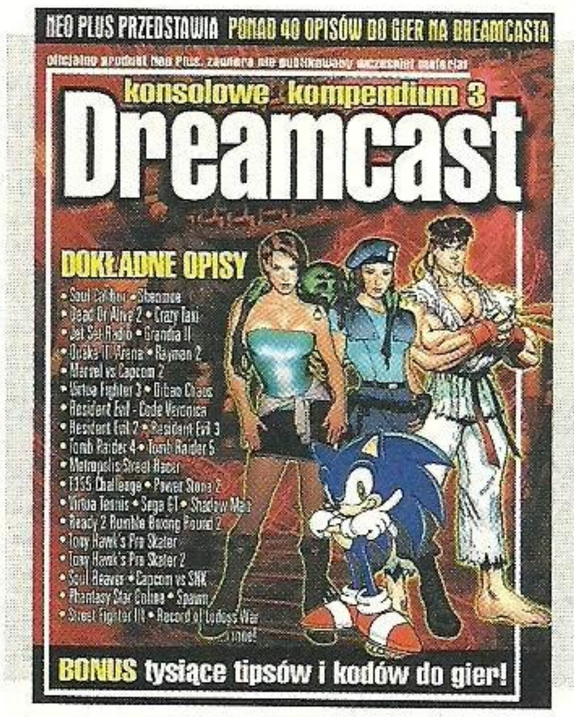
Liczba stron: 272 **Cena:** 14.99 (razem z kosztami przesyłki)

KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya, a także poradniki do kilku gier na Dreamcasta. W książce: Final Fantasy 7, Final Fantasy 8, Star Wars Episode 1, Silent Hill, Dtiver, Syphon Filter, Ridge Racer Type 4, Street Fighter Alpha 3, Kensei, Guardian's Crusade, Legend Of Legaia, Lunar, GTA London, Resident Evil 1, 2, 3, Blue Stinger, Sonic Adventure, Marvel vs Capcom, Super Mario 64 i masa innych!

Liczba stron: 320 **Cena:** 19.99 (razem z kosztami przesyłki)





KONSOLOWE KOMPENDIUM 3

Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol - w sumie 45 opisów do najlepszych gier na konsolę Segi i nie tylko. 272 strony drobnym maczkiem. Zawiera zarówno uzupełnione i poprawione, jak i premierowe materiały. Oto lista:

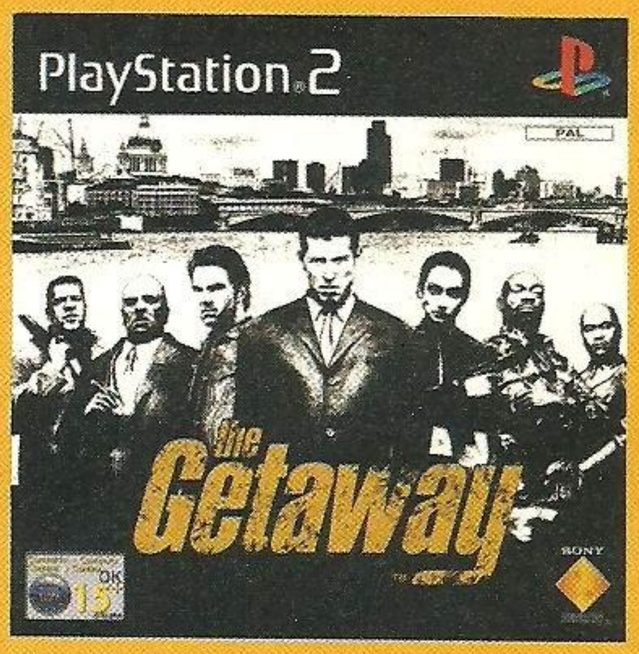
Blue Stinger, Dino Crisis, Alone In The Dark, Marvel VS Capcom, Urban Chaos, Power Stone, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Residenet Evil CV, Illbeed, Rayman 2, Shenmue, Capcom vs SNK, UFC, Virtua Tennis, 18 Wheeler APT, Metropolis M-SR, Rec. Of Lodoss War, Sega GT, Quake III Arena, Chu Chu Rocket, Phantasy Star, Soul Calibur, Marvel vs Capcom 2, Dead Or Alive 2, Power Stone 2, Street Fighter III, Tony Hawk 1, Tony Hawk 2, Nightmare Creatures 2, Crazy Taxi, Tomb Raider 4, Tomb Raider 5, Shadow Man, Dave Mirra BMX, Grandia 2, Evil Dead, Ready 2 Rumble 2, Sonic Adventure, Soul Reaver, SF Alpha 3, House of the Dead 2, Virtua Fighter 3 A DODATKOWO MNÓSTWO TIPSÓW I KODÓW!!!

Liczba stron: 272 **Cena:** 19.99 (razem z kosztami przesyłki)

BONUS! BONUS! BONUS!

ZAMÓW DOWOLNĄ KSIĄŻKĘ DWA NUMERY ARCHIWALNE, LUB PRENUMERATĘ, A OTRZYMASZ OD NAS W PREZENCIE WERSJE DEMO GIER THE GETAWAY i TEKKEN 4 NA PS2!

(ważne do wyczerpania zapasów i tylko w sprzedaży wysyłkowej)



NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ KUPIĆ LUB ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE - tel (022) 624-78-16

PRENUMERATA

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wyciąć zamieszczony obok kupon, a po wybraniu wariantu wpisać czterokrotnie na przedniej stronie właściwą sumę, oraz swoje dokładne dane - imię, nazwisko i adres z kodem pocztowym. Dalej wystarczy opłacić zamówienie na poczcie lub w banku.
Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania kuponu, co może trwać od dwóch tygodni do miesiąca.
UWAGA! Zamówienia przyjmowane są wyłącznie na firmowym, aktualnym kuponie.

CENY PRENUMERATY

6 numerów - 45 zł (w tym 7% vat)
12 numerów - 85 zł (w tym 7% vat)

W razie problemów prosimy o kontakt przez email pod adresem: marcellus@neoplus.com.pl lub o telefon (22) 851-42-55 w poniedziałki w godzinach 13-16.

ARCHIWALIA

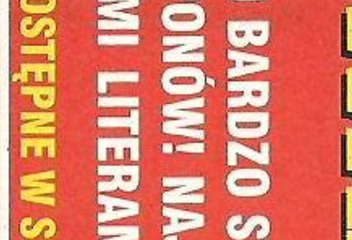
UWAGA! PROSIMY O BARDZO STARANNE WYPEŁNIANIE KUPONÓW! NAJLEPIEJ DRUKOWANYMI LITERAMI!

NUMERY 01 - 07 CIĄGLE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY

NEO PLUS nr 15 listopad 99
OPISY I RECENZJE: Resident Evil 3, Soul Of The Samurai cz 2, X-Files, Tony Hawk's Skateboarding
RECENZJE: 4D Winks, ISS Pro Evolution, Quake 2, Xena - Warrior Princess, WCW Mayhem, Gauntlet Legends, Carmageddon i inne...
EXTRA: TOKYO GAME SHOW Jesień 99

NEO PLUS nr 20 kwiecień 00
OPISY I RECENZJE: Alundra 2, Faar Effect, SaGa Frontier, WWF Smackdown, Vagrant Story część 2
RECENZJE: Deception 3, Army Men 2, Die Hard Trilogy 2, Hydro Thunder,
EXTRA: PLAYSTATION 2- test nowej konsoli z pierwszymi grami + 10 stron raportu o grach na PS2

NEO PLUS nr 24 wrzesień 00
OPISY I RECENZJE: Tenchu 2, Legend of Dragoon, X-Men Mutant Academy, KOudelka
RECENZJE: Tony Hawk 2, Spider-Man, Marvel vs Capcom 2, Virtua Tennis, Dead or Alive 2, In Cold Blood, Dragon
EXTRA: Rozwiązanie Gigantomanii, Konami PS2 Kickoff w Cannes



NEO PLUS nr 16 grudzień 99
OPISY I RECENZJE: Spyro 2, Wu-Tang, ISS Pro Evolution, Ready 2 Rumble Boxing, Grandia, Mission: Impossible,
RECENZJE: Army Men Air Attack, Crash Team Racing,
EXTRA: ENADA - wystawa automatów w Rzymie, FOTA 2

NEO PLUS nr 22 czerwiec 00
OPISY I RECENZJE: Wild Arms 2, Jojo's Bizzarre Adventure, Misadventures of Tron Bonne, Gekido, Crazy Taxi, Vagrant Story
RECENZJE: Zombie Revenge, Red Dog, Micro Maniacs, N-Gen Racing,
EXTRA: E3 2000 - Relacja + pierwsze screeny z MGS 2!

NEO PLUS nr 25 październik 00
OPISY I RECENZJE: Parasite Eve 2, Chrono Cross, Tony Hawk's Pro Skater 2, Dave Mirra BMX, Countdown Vampires
RECENZJE: Power Stone 2, Turok 3, Valkyrie Profile, TOCA 3, UFC , Rayman 2,
EXTRA: Relacja z wystawy ECTS

NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMIE tel (022) 624-78-16

PRENUMERATA

SWW 2711

zamawiam prenumeratę NEO PLUS

na okres: ☐ 6 numerów - 45 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 85 zł (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA

zamawiam następujące numery archiwalne każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)

Neo Plus numery:

KOMPENDIUM 1

☐ Zamawiam Konsolowe Kompendium 1.
Wpłacam na konto Independent Press 14.99 zł.

KOMPENDIUM 2

☐ Zamawiam Konsolowe Kompendium 2.
Wpłacam na konto Independent Press 19.99 zł.

KOMPENDIUM 3

☐ Zamawiam Konsolowe Kompendium 3.
Wpłacam na konto Independent Press 19.99 zł.

PRENUMERATA
SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 45 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 85 zł (w tym 7% vat)
ARCHIWALIA
zamawiam następujące numery archiwalne każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Neo Plus numery:
KOMPENDIUM 1
☐ Zamawiam Konsolowe Kompendium 1.
Wpłacam na konto Independent Press 14.99 zł.
KOMPENDIUM 2
☐ Zamawiam Konsolowe Kompendium 2.
Wpłacam na konto Independent Press 19.99 zł.
KOMPENDIUM 3
☐ Zamawiam Konsolowe Kompendium 3.
Wpłacam na konto Independent Press 19.99 zł.

PRENUMERATA
SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 45 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 85 zł (w tym 7% vat)
ARCHIWALIA
zamawiam następujące numery archiwalne każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Neo Plus numery:
KOMPENDIUM 1
☐ Zamawiam Konsolowe Kompendium 1.
Wpłacam na konto Independent Press 14.99 zł.
KOMPENDIUM 2
☐ Zamawiam Konsolowe Kompendium 2.
Wpłacam na konto Independent Press 19.99 zł.
KOMPENDIUM 3
☐ Zamawiam Konsolowe Kompendium 3.
Wpłacam na konto Independent Press 19.99 zł.

PRENUMERATA
SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 45 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 85 zł (w tym 7% vat)
ARCHIWALIA
zamawiam następujące numery archiwalne każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Neo Plus numery:
KOMPENDIUM 1
☐ Zamawiam Konsolowe Kompendium 1.
Wpłacam na konto Independent Press 14.99 zł.
KOMPENDIUM 2
☐ Zamawiam Konsolowe Kompendium 2.
Wpłacam na konto Independent Press 19.99 zł.
KOMPENDIUM 3
☐ Zamawiam Konsolowe Kompendium 3.
Wpłacam na konto Independent Press 19.99 zł.

NEO PLUS nr 26 listopad 00
OPISY I RECENZJE: Spyro 3 część 1, Driver 2, Alien Resurrection, Dino Crisis 2, Duke Nukem
RECENZJE: Fur Fighters, Street Fighter 3, NHL 2001, NBA Live 2001,
EXTRA: Tokyo Game Show jesień 2000 - jedyna naoczna relacja z wystawy w Japonii oraz Ring of Red na PS2

NEO PLUS nr 28 styczeń 01
OPISY I RECENZJE: Blade, Shenmue, The Mummy, Ready 2 Rumble Round 2
RECENZJE: Sonic Shuffle, Chicken Run, ISS 2000, Jet Set Radio, The
EXTRA: Recenzje gier na PS2: Tekken Tag Tournament, Fantavision, Ridge Racer V, Time Splitters, Orphen, ISS, R/C Revenge

NEO PLUS nr 31 kwiecień 01
OPISY I RECENZJE: Phantasy Star Online, Carrier, Legend Of Zelda 2, Harvest Moon, Fear Effect 2 cz. 2
RECENZJE: Ring Of Red, Starfighter, Tme Crisis proj. Titan, Q2 PS2 i inne
EXTRA: megaimport: ISS na P2, Grand Theft Auto 3 - raport, CGet Connected! - Dreamcastem w sieci

NEO PLUS nr 35 wrzesień 01
OPISY I RECENZJE: Onimusha, Extermination, NBA Street, Twisted Metal Black, Sonic Adventure 2, Stupid Invaders, Technomage, Dracula 2
EXTRA: FIGHT ON - przedstawienie Dead Or Alive 4, Tekkena 4 i Dead or Alive 3, pierwsze spotkanie z FFX

NEO PLUS nr 37 listopad 01
OPISY I RECENZJE: Martian Gothic, Ico, Tales Of Destiny 2, Sheep, Dog & Wolf, X-Men 2
RECENZJE: Crash Bandicoot 4, Airblade, Half-Life, Spider-Man 2, NHL 2002
EXTRA: Soul Calibur 2 - pierwsze obrazki, Test japońskiej Gamecube

NEO PLUS nr 41 marzec 02
OPISY: Drakan The Ancient's Gates, Herdy Gerdy
RECENZJE: Drakan, Pirates, State of Emergency, Shadowman 2, Star Wars Racer Revenge,
EXTRA: NEON - szesc stron publicystyki, Final Fantasy XI

NEO PLUS nr 43 maj 02
OPISY: Blood Omen
RECENZJE: Spider-Man, Red Card Soccer, Everblue, Deus Ex, D.N.A.,
Virtua Fighter 4, Smash Court Tennis
EXTRA: MEDAL OF HONOR FRONTLINE - megazajawka, Winning Eleven 6, GameCube w Europie - recenzje pierwszych gier.

NEO PLUS nr 45 lipiec/sierpien 02
OPISY: FINAL FANTASY X - 18 stron!
RECENZJE: Stuntman, GT Concept Toky-Geneve, V-Rally 3, Barbarian, Legion, Sky Gunner i inne
EXTRA: Zajawki Kingdom Hearts i The Gateway, Resident Evil nareszcie w kinach

NEO PLUS nr 48 grudzień 02
OPISY: GTA Vice City - megaopis!
RECENZJE: BloodRayne, Harry Potter 2, Pro Evolution Soccer 2,
Ratchet&Clank, Red Faction 2, Suikoden 3, Tony Hawk 4, WRC2
Extreme, Eterenal Darkness, The House Of The Dead 3, ToeJam & Earl III

NEO PLUS nr 50 luty 03
OPISY: The Getaway
RECENZJE: Primal, Dr. Muto, Panzer Dragoon Orta, Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball, Gully Gears XX, Crimson Sea, Mario Party 4, The Sims, Dragons Lair 3D, Quantum Redshift, RTL Skispringen 2003

NEO PLUS nr 52 kwiecień 03
RECENZJE: Xenosaga, Breath of Fire: Dragon Quarter, Indiana Jones and the Emperor's Tomb, Metroid Prime, Tenchu: Wrath of Heaven, Resident Evil Zero, Wild Arms 3, Everblue 2, Moto GP 3, Metroid Prime, Gun Metal, 4x4 Evo 2, Jurassic Park Operation Genesis i inne

NEO PLUS nr 54 czerwiec 03
OPISY: Silent Hill 3, Primal
RECENZJE: Moto GP 2, SOCOM, Enter The Matrix, Zelda: The Wind Waker, War of the Monsters, Wolfenstein, X2 Wolverine's Revenge, Stake, Blackstone, Raging Blades i inne
SPECJAL: E3 2003 część 1, Graczu - wyjdź z ukrycia!

NEO PLUS nr 27 grudzień 00
OPISY I RECENZJE: Final Fantasy IX, Medal Of Honor 2, Tomb Raider Chronicles, 007
RECENZJE: MSR, Crash Bash, Zelda: Majora's Mask, Star Wars Demolition, Quake III Arena, Sega Extreme Sports
EXTRA: Recenzje gier na PS2: t Scope, SSX, Smuggler's Run, Midnight Club

NEO PLUS nr 30 marzec 01
OPISY I RECENZJE: C-12 Final Resistance, Darkstone, Record Of Lodoss War, Fear Effect Retro Helix
RECENZJE: Nba Hoopz, X-Games Snowboarding, Uefa Dream Soccer, Unreal, Spawn, Iron Aces
EXTRA: Wojna konsol! Oraz megaraporty o MGS2 i GT3

NEO PLUS nr 34 lipiec/sierpień 01
OPISY I RECENZJE: Red Faction, Crazy Taxi 2, Atlantis
RECENZJE: GRAN TURISMO 3, Sonic Adventure 2, The Bouncer, Extermination, Formula 1 2001, Dave Mirra Maximum Remix
EXTRA: TEKKEN 4 - raport, E3 2001 - druga część relacji z wystawy

NEO PLUS nr 36 październik 01
OPISY I RECENZJE: Devil May Cry, Dragon Riders, Dave Mirra Freestyle BMX 2, Skies Of Arcadia, Soldier Of Fortune, Saiyuki - Journey West
RECENZJE: Alien Front, Extreme G III, Sheep, Dog & Wolf i inne
EXTRA: Spaceworld - wystawa Nintendo w Japonii

NEO PLUS nr 39 styczeń 02
OPISY: GTA3, Shenmue 2 cz. 2, Harry Potter
RECENZJE: Pro Evolution Soccer, SSX Tricky, Soul Reaver 2, World Rally Championship 2001, Shenmue 2, Harry Potter
EXTRA: XBOX - test amerykanskiej konsoli i czterech gier

NEO PLUS nr 42 kwiecień 02
OPISY: Shadowman 2, Fatal Frame
RECENZJE: Star Wars Jedi Starfighter, Kings Field, Fatal Frame, Mad Maestro, Army Men RTS
EXTRA: Resident Evil na GameCube! Importy: Tekken 4, Onimusha 2, Soul Calibur 2,

NEO PLUS nr 44 czerwiec 02
OPISY: Medal Of Honor Frontline
RECENZJE: Medal Of Honor Frontline, Pikmin, Way of the Samurai, Final Fantasy X, Agressive Inline
EXTRA: E3 2002 - pierwsza część megarelacji z wystawy w Los Angeles, zajawki pięc nowych gier Star Wars!

NEO PLUS nr 47 listopad 02
OPISY: Hitman 2
RECENZJE: Baldur's gate Dark Alliance, Colin McRae 3, Two Towers, Burnout 2, Kingdom Hearts, Need For Speed Hot Pursuit, Resident Evil, Shox, Super Mario Sunshine, Terminator, TimeSplitters 2
EXTRA: PS2 Online - gramy w sieci

NEO PLUS nr 49 styczeń 03
OPISY: Rygar The Legendary Journey
RECENZJE: The Getaway, James Bond 007 Nightfire, Ape Escape 2, BMX XXX, Dragon Ball Z, Mortal Kombat Deadly Alliance, Sly Raccoon, SOS The Final Escape, Star Fox Adventures, Star Wars: Bounty Hunter, Star Wars: The Clone Wars

NEO PLUS nr 51 marzec 03
RECENZJE: The Mark Of Kri,
Devil May Cry 2, Vexx, Rayman 3, MGS2 Substance, Battle Engine Aquila, Racing Evoluzione, Pride FC, Legaia: Del Saga, Galerians: Ash
EXTRA: Silent Hill 3 - Banan zaprasza do Cichego Wzgórza....

NEO PLUS nr 53 maj 03
OPISY: Tom Clancy's Splinter Cell
RECENZJE: Silent Hill 3, Def Jam Vendetta, Tao Feng: Fist Of Lotus, NBA Street vol. 2, Dynasty Warriors 4, Syberia, Yager i inne
SPECJAL: Silentarium - wszystko o SH3. Czy Pani Soli Kota? - rzecz o Japonii

NEO PLUS nr 55 lipiec 03
RECENZJE: The Hulk, Brute Force, Wakeboarding Unleashed, Soldier of Fortune 2, Resident Evil Dead Aim, RTX Red Rock, Starsky & Hutch, Music 3000, Midnight Club 2, Indycar Series, Midtown Madness 3 i inne
SPECJAL: Nowa Zajawka - wszystko o graniu na komórkach, E3 2003 część 2

Odcinek dla poczty RU _____ SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

[ ][ ][-][ ][ ][ ] .....

na dobro: Independent Press
na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa
numer: 38124011121111000001657638

Datownik [ ]

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

Odcinek dla banku RU _____ SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

[ ][ ][-][ ][ ][ ] .....

na dobro: Independent Press
na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa
numer: 38124011121111000001657638

Datownik [ ]

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku RU _____ SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

[ ][ ][-][ ][ ][ ] .....

telefon: .....

na dobro: Independent Press
na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa
numer: 38124011121111000001657638

Datownik [ ]

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

Odcinek dla wpłacającego RU _____ SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

[ ][ ][-][ ][ ][ ] .....

na dobro: Independent Press
na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa
numer: 38124011121111000001657638

Datownik [ ]

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

faq

Listy od czytelników w imadle Banana

Witam wszystkich zebranych. Dzisiaj będę straszny i odpowiem Wam na listy. Na następnej stronie otwieramy nowy dział, w którym odważni redaktorzy Neo potykają się na kopie swoich mniej lub bardziej ostrych umysłów i rozprawiają o sprawach różnych. Najczęściej związanych z grami, ale pojawia się też, na przykład, samogwałt. Dlaczego piszę o tym tutaj? Ano żeby zachęcić Was do wyrażenia swoich opinii i poparcia – najlepiej moich – argumentów w licznych listach z wyrazami należnej czci i szacunku. Listy czytelników o Manhuncie polecą w następnym numerze – chcę zaczekać aż zbierze się dużo różnych i ciekawych punktów widzenia. A poza tym nie ma sensu dublować się z naszych okrągłym stołem.

No i wciąż zapraszamy panie do pisania listów – jak widzicie temat nie schodzi z tapety. [banan@neoplus.com.pl]

A NIE, BO JA JESTEM

Witam. Chciałbym w moim liście poruszyć temat hardcore'u. Wiem, że to temat dosyć już wyświechtany, lecz może uda mi się pokazać go troszkę inaczej. Jak wiadomo to słowo ostatnio stało się bardzo popularne, a tym samym nadużywane przez ludzi. Każdy zaczął się określać mianem gracza hardcorowego. Doszukiwał się w swoim stosunku do gier pierwiastka hardcoru, aby później móc się tym pochwalić przed znajomymi.

A więc mamy. Profesor Max zdiagnozował i opisał stan znany od dzisiaj jako hardcorowość pozorowana.

Oczywiście nie ma w tym nic złego. Każdy chce być wyjątkowy. Ale w życiu jest tak, że gdy czegoś jest dużo to przestaje być wyjątkowe, staje się powszednie i mało znaczące.

Brzmi trochę jakbyś tłumaczył fenomen zjawiska znanego Ziemianom pod kryptonimem Ich Troje...

Tak właśnie stało się z tym terminem. Nagle, co drugi gracz (a nawet lepiej) stał się hardcorowcem. Nie to żebym nie wierzył w umiejętności i zapał graczy, ale czy to naprawdę możliwe, aby nagle dokonał się taki postęp. Kiedyś ten tytuł przysługiwał naprawdę elitom wśród graczy.

I się zaczyna. Po takim początku już tylko kroczek dzieli nas od ustalenia, że hardcorowość jest wymierna, potem jeszcze tylko wyłonienie grupy najbardziej hardcorowych hardcorowców w celu ustalenia pewnych norm hardcorowości, potem przygotowanie jedynej słusznej i rzecz jasna obiektywnej ankiety badającej hardcorowość i stąd już tylko kroczek do naszej własnej hardcore'owej Mensy, z punktacją, którą każdy prawdziwy twardziel mógłby wpisać do swojego siga. Uwzględniając delimeter i brak polskich znaków. Proste, nie?

Kończyli oni grę z zamkniętymi oczami, a obudzeni w środku nocy podawali plany wydawnicze w kolejności alfabetycznej. Dziś nawet mnie czasami nazywają hardcorowcem, a przyznam się, że nie zasługuje na to miano.
Zacznijmy od jednego. Hardcorowość nie jest opisana. Jest bardzo umowna i, tak naprawdę, nie jest szczególnie istotna. Może nawet jej nie ma. Kiedyś miała większe zastosowanie – proste było, że hardcorowcem był koleś, który przegrywał całe kieszonkowe w salonie gier na rogu, był nim koleś, który na jednym żetonie rozwalał bossów w scrollowanym shooterze czy też koleś, który przełaził Quake'a w trzydzieści minut. Hardcorowość była tajemniczą i ulotną mieszanką uporu, talentu i poświęcenia. Ciężko zdobytej w wyniku długich godzin spędzonych z grą wiedzy. A co teraz oznacza hardcorowość? Czy gość, który z faq-iem w ręku wklepuje kombinacje może równać się z eksperymentatorem wydającym ciężkie pieniądze na kombinowanie w salonie gier? Nieszczególnie.
W zamierzchłych czasach zamieściliśmy w enplusie zabawę – test dla hardcorowych graczy. Wiele osób wzięło go na poważnie. Niepotrzebnie – to tylko zabawa. Wciąż bardzo cenię ludzi, którzy zdobyli wszystkie gwiazdki w Mario, kolesi pamiętających wyrażane w klatkach animacji różnice w opóźnieniach po tych samych ciosach w kolejnych częściach Tekkena czy mistrzów WipeOuta z zamkniętymi oczami przejeżdżających wszystkie tory. I ich nazywam hardcorowcami. Ale to nie jest istotne. Jeżeli zaś chodzi o sposób ustalenia kto jest hardcorowcem, a kto nie to proponuję zastosować takie rozwiązanie – hardcorowcem jest ten, kogo nazywają nim inni. Nie on sam.

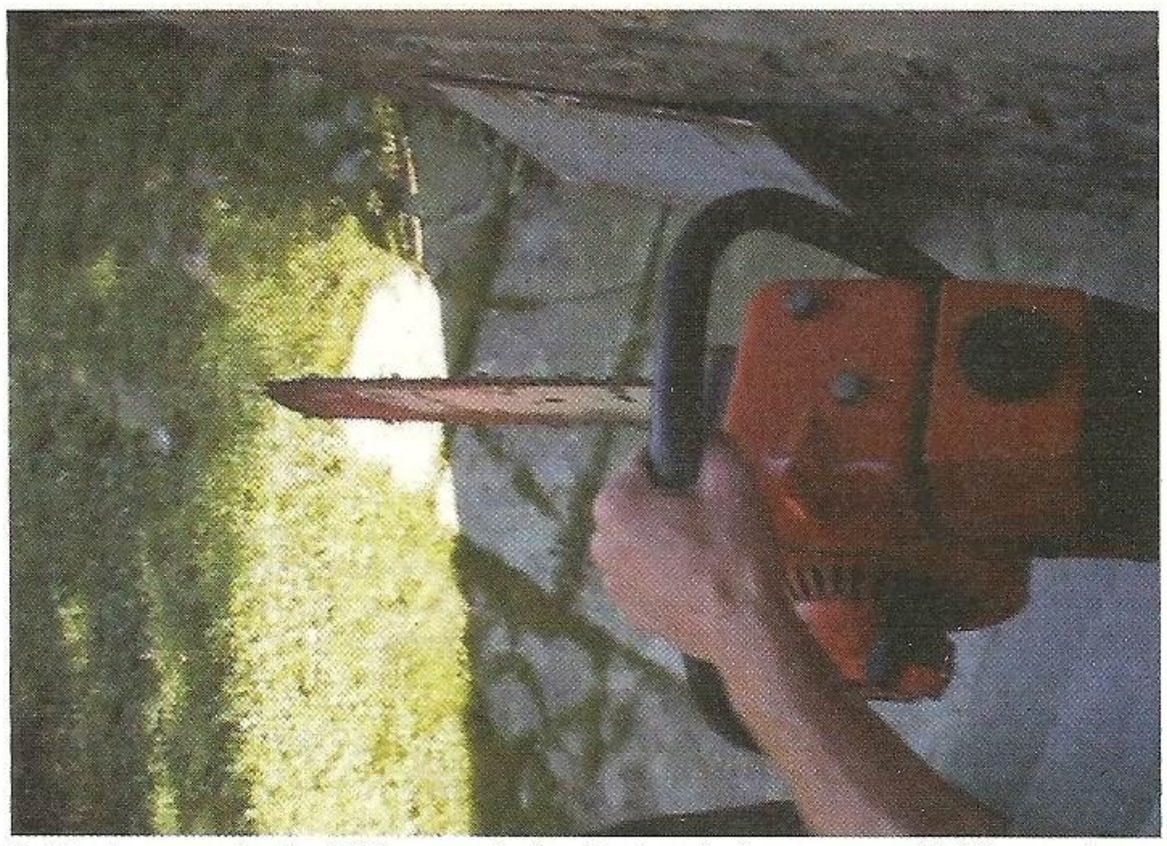
Nie rozwalem gier na wszystkie możliwe sposoby i nie kończę ich na wszystkich poziomach trudności (choć zdarzają się wyjątki vide MGS2 :). Podsumowując moje nie pozbierane myśli, chodzi mi o to, że tytuł „gracza hardcorowego" w tej chwili nic nie znaczy, albo znaczy naprawdę niewiele. Stał się terminem zwyczajnym i powszechnym, a tak nie powinno być. Powinniśmy wszyscy zrewidować pogląd na ten temat.
Z poważaniem nie-hardcorowy gracz Max.

Rewidujcie albo i nie. Jeszcze nam tylko lustracja hardcorowców potrzebna. Radzę raczej zachować zdrowy rozsądek, nie napinać się za bardzo i po prostu grać sobie w te gry.
A jak potrzebne są Wam te wszystkie oficjalne tytuły to zapraszam do służby w odpowiednich państwowych instytucjach – mają długi szereg, w którym możecie stanąć...

SILENT SKILLZ

Witam! Może i ty Bananie zauważyłeś tendencję zakładającą upraszczanie w grach wszystkiego co się da?

Zauważyłem. A dodatkowo: sprawdź felieton Grabarza w Neonie.
Swoją drogą proszę państwa – kolejny tropiciel w naszej coraz bardziej śledczej rubryce. W następnym numerze – Rywin o Metal Gearze...



Fotokonkurs czwarty. Do jakiej gry nawiązuje zdjęcie nadesłane przez panQ'a? A nagrody... Zajrzyjmy do szafki. Gierka na GBA dla tego, kogo sierotka wylosuje z poprawnych odpowiedzi. Piszcie na: gulash@neoplus.com.pl.

Nie dotyczy to poziomu trudności gier, ale ich skomplikowania. Podać przykłady? Nie ma sprawy. Silent Hill 3 – wystarczy porównać ile w tej grze jest przeciwników, a ilu było w dwójce, ile jest zagadek (i jakich!!), a ile było w dwójce.

Zakładam, że pisanie o tym, że Silent Hill jak mało która seria gier (w zasadzie gdybym nie był takim asekurantem, powinienem napisać – jak żadna mi znana) ma całkiem sporo opcji konfigurujących poziom trudności zagadek i liczbę oraz zaciekłość przeciwników, nie ma specjalnie sensu, co Miłosz?

Jak często we wcześniejszych częściach zdarzało się, by gracz musiał walczyć z trzema przeciwnikami naraz? No i nieszczęsne zagadki – 90 procent z nich to typowe „znajdź, przynieś i użyj".

No to teraz już mam pewność, że nie zwróciłeś na to uwagi.

Mam złe przeczucie, że w SH4 dostaniemy w łapki wyrzutnię rakiet i będzie można robić „kombosy" podrzucając (podbijając) przeciwników w powietrzu...

Co do Silent Hilla 4 zaś to masz całkowitą rację. Przy zapowiedziach czwórki nie zabrakło mocnych stwierdzeń w rodzaju więcej akcji i przeciwników, które osobiście mnie przeraziły bardziej niż dzieciaki w szkole w jedynce. Dodajmy do tego jeszcze info o alternatywnych światach, trybie fpp w ścianach pokoju zamkniętego na kłódkę, nazwisko bohatera (Townshend?! Z „H"?!!! tani trik z wmontowaniem czegoś w nazwisko, źle napisane zresztą) i te niesamowicie oryginalne lokacje (szpital, więzienie i las)... No nie jest różowo, tylko tyle mogę powiedzieć. Sceptykom podobnym do mnie z czystym sumieniem polecam Fatal Frame 2, a ja w międzyczasie obadam Forbidden Siren i dam znać, co o niej myślę...

Mnóstwo serii gier zmierza do maksymalnego ograniczenia ilości zagadek. One mają być tylko króciutkim przerywnikami pomiędzy kolejnymi dziesiątkami potworów do wyrżnięcia, a nie pełnoprawnym elementem gry.

Tu się zgadzam.

Wystarczy dokładnie przyjrzeć się, co stało się z seriami Dino Crisis i Tomb Raider (więcej walki, a potem jeszcze więcej i więcej itd.). No a teraz to, co najbardziej mnie boli - Legacy of Kain. W Blood Omen nie grałem.

I błąd. Rządziła.

Dla mnie ta seria rozpoczęła się od gry, która stała się moją ulubioną - Soul Reaver. SR był (jest?) niesamowity, bo dawał graczowi olbrzymią swobodę. Był jak wielki plac zabaw, w którym gracz mógł robić mnóstwo rzeczy. No i te zagadki... Rozwiązując je czułem się jakbym odkrywał sekrety jakiejś dawno wymarłej cywilizacji. Nie jestem w stanie określić jak długo grałem w SR już po ostatniej walce z Kainem. Zbierałem elementy zwiększające energię, szukałem fire forge'a, odwiedzałem miasto ludzi... Samo przebywanie w tym świecie dawało radość. Gdy czytałem zapowiedzi SR2 martwiło mnie, że autorzy mówią coś o za dużej ilości niezagospodarowanych miejsc w SR1 (na Boga, gdzie one były??) i za często pojawiających się zagadkach. Gdy odpaliłam na swojej konsoli SR2 miałem wrażenie, że gram w Crasha 3 na PSX. Jedyna słuszna droga prowadząca do celu (o szerokości 10 metrów), przeciwnicy pojawiający się co trzy kroki, całe 5 godnych uwagi zagadek - ta gra nie była godna nazwy Soul Reaver!

Lubię fanów gier. I podoba mi się to, co piszesz. Nie byłem aż tak zagorzałym fanem Soul Reavera, ale rozumiem o co Ci chodzi.

Konkurs trzeci nie sprawił Wam problemów. Z lewej - fotka, z prawej - miejscówka odwzorowana w The Getaway. Spośród poprawnych odpowiedzi wylosowaliśmy zwycięzcę i jest nim Łukasz Gasperowicz. Gratulacje, t-shirt leci pocztą.

Przez całą grę miałem nadzieję, że to przydługie wprowadzenie w fabułę w końcu się skończy, a wtedy rozpocznie się właściwa, podobna do SR1 gra... SR2 kończy się w momencie, gdy tak naprawdę powinien się zacząć. Przeszedłem go drugi raz „liżąc" ściany i nic nowego, czego nie widziałbym za pierwszym razem nie znalazłem... Teraz nadchodzi Defiance, którego kupię na 100. procent (ze względu na fabułę), ale czy i on mnie nie zawiedzie... Przeczytałem już kilkadziesiąt recenzji tej gry (wiele z nich autorstwa zwykłych graczy) i każda z nich jako główną zaletę tej gry podaje efektowną walkę... Całkowicie dobił mnie Grabarz stwierdzając w swojej recenzji, że we wcześniejszych częściach było „coraz więcej bezsensownych puzzli". Grabarzu, te „bezsensowne puzzle" razem z niesamowitym klimatem były esencją SR1! Porównywanie Defiance do DMC tylko utwierdza mnie w przekonaniu, że niżej ta seria nie może już upaść. Czym było DMC? Gdyby nie dość wysoki poziom trudności byłoby klasycznym przykładem głębokiej jak kałuża na pustyni gry dla typowego gracza.

Tłumaczyłby to sposób, w który, jak wieść gminna niesie, zrodził się pomysł na stworzenie DMC. Otóż podobno miało to miejsce po tym, jak podczas betatestów jednego z Residentów trafiony zombiak, czy inne paskudztwo, na skutek błędu w detekcji kolizji odbiło się od jakiegoś elementu otoczenia. Pan Mikami wpadł na pomysł, że stanowi to całkiem fajny pomysł wyjściowy na obudowanie go grą i reszta jest już historią. Przy czym nie chce krytykować Devila – swój urok miał i świetny był. Niezbyt głęboki, ale świetny i całkiem kompletny.

Fabuła, którą wymyślił jakiś siedmiolatek, zagadki wymagające kilkudziesięciu godzin zastanowienia (znajdź jakiś przedmiot, cofnij się o dwie komnaty i użyj go na drzwiach), tylko efekciarska walka ratowała w moich oczach ten tytuł. Czy naprawdę jesteśmy skazani na gry typu DMC - prostackie, ale efektowne?
Miłosz Jovanović

Dobre pytanie, dobry list i... pole do manewru dla czytelników. Co prawda mając do czynienia z poprzednimi zrywami czytelników, rzucających się na każdą okazję podyskutowania z innymi, mogę już teraz, nie tykając fusów i kuli przewidzieć liczbę odpowiedzi na moje wezwanie, ale co mi tam. Zróbcie to dla Miłosza i napiszcie, co o tym sądzicie.

ANONSE: PAN POCHWALI PANIĄ

Zapewne jestem tylko jednym z wielu, którzy piszą, by na Waszych łamach pozachwycać się „wylansowanymi" przez Neo Plus grającymi dziewczynami. Nie wiem, czy w tym momencie powinienem gratulować Yumetun genialnie napisanego felietonu, czy może Gulashowi słusznej decyzji, by opublikować go w Neonie.

Proponuję, tak żeby wyszło mniej więcej pośrodku – pogratulować mnie, za opublikowanie jej listu na łamach faq-a.

Nie uważacie, że tekścik ten jest jako takim przełomem, jeśli chodzi o kobiece publikacje w pismach konsolowych? Kobieta wnosi do Waszej gazety sporo świeżości i mam nadzieję, że Yumetun zadomowi się na dobre w N+ i będę miał okazję przeczytać jeszcze nie jeden artykuł spod jej klawiaturki. Yumetun, a może by tak jakieś recenzje? ;)

Niezły pomysł. Kobiecym okiem, czy coś w tym stylu.

I jeszcze parę słów do gościa, który wspomniał o liście niejakiej Kamiko (na temat yaoi) z któregoś z poprzednich numerów. Chłopie, listy Yumetun czy chociażby Anko to arcydzieła i to te dwie panny udowodniły, że grające dziewczyny naprawdę liczą się wśród konsolowców w Polsce. Aye.
Marcin Łuszczyk

Amen bracie, amen.

CDA, N-GAGE I DZIEWCZYNA-UFOK WCHODZĄ DO FAQ...

Witam! Chciałbym w tym liście poruszyć kilka spraw. (cholernie oklepany początek listu, nie?)

W pierwszej dwójce jest w każdym razie.

No, ale nieważne, jedziemy:
1). Ostatnio w pewnej gazecie, której nazwy nie wymienię (mają tam CD i jakąś tam ACTION) przeczytałem, że konsole są gorsze od PC ponieważ (tadadadam!!!!) nie da się ściągnąć patchów i grafika jest 2D, a postacie w grach są zrobione z 36 pikseli. Aż mi się smutno zrobiło.

Niepotrzebnie. Gorzej byłoby gdyby napisali, że konsolowe gry zaczęły się ostatnio wieszać, niektóre konsole trzeba rozmontowywać, żeby włączyć grę pady słabo sprawdzają się w części shooterów fpp, broadbandu nie ma w Polsce... Słowem – coś, co naprawdę ma miejsce. Natomiast tak długo jak fachowcy wypowiadają się z pełnymi powagi minami w opisanym przez Ciebie tonie – wszystko jest OK. Nie znają wroga, którego najwyraźniej się boją. Bo korzystając z analogii podwórkowej - tylko bardzo podły i prymitywny koleś jedzie po młodszym i widocznie słabszym koledze, a o to bym kompaktowej akcji nie posądzał. Oczywiście zważywszy na to, że pracuję w piśmie komputerowym, które jest na tym samym rynku co CD Action, a więc siłą rzeczy – jakoś tam pewnie konkuruje, nie stawia mnie w jednoznacznej sytuacji – dodaję właśnie to zdanie.

Pecetowcy naprawdę nie mają już czego o nas (konsolowcach) gadać. Ludziska, róbmy wszyscy swoje, a jak już chcemy coś skomentować to trochę kultury. No, wyżaliłem się. Jedziemy z następnym punktem.
2. Zgadzam się z Tobą w zupełności, że N-gage ssie. Tak na dobrą sprawę nie wiadomo, co „toto" jest. No i to rozbieranie konsoli przy zmianie gier. Szanuję jednak OG'ego z jego zamiłowaniem do tego czegoś. Pozdro dla Ciebie.

OG się jara i bardzo dobrze – ja z całą pewnością fachowcem się w tej dziedzinie nie stanę, a powinien być ktoś, kto N-Gage'a będzie śledził na bieżąco. Przecież chcemy żeby wszyscy trzej posiadacze tej konsolki mieli odpowiednią porcję świeżych i rzetelnych informacji na temat softu do swojej niewygodnotelefonokonsolki.

3.Niejako z obowiązku to powiem, ponieważ w każdym numerze musi być taki tekst „Jestem pod strasznym wrażeniem listu Anko i Yumetun".

A w tym to postanowiłem popuścić pasa i pojechać aż z dwoma.

Wiem, że to rzadkość jak dziewczyna gra, ale ludzie nie róbmy z nich UFO. W środowisku, w którym się poruszam (niczym pantofelek) jest KILKA dziewczyn, które grają. Jaki z tego morał?

W zasadzie żaden. Ślij zdjęcia i nakłaniaj je do pisania listów – niebawem otworzymy rubrykę towarzyską, a ja stanę się pierwszym konsolowym Pi Aj Em Pi – em. „Bo kto powiedział, że postęp to powolny proces z pewnością nie mówił o mnie"...

Jak chcecie znaleźć jakąś grającą dziewczynę przyjeżdżajcie do Kutna. (Teraz pędem lecę do prezydenta żeby mi coś wypłacił za reklamę).

No to mamy pierwszy problem. Bo ja bym chciał, żeby to dziewczyny znajdowały nas...

Pozdrowienia dla redakcji.
Kacuś

Dzięki za pozdrowienia i trzymaj się ciepło.

KOLEKCJONER NOWOŚCI

Jestem kolekcjonerem lub, jak kto woli, chomikiem i zdałem sobie sprawę, że ilość gier konsolowych przekroczyła moją zdolność trawienia.

Rozpoznanie: pelikan z wąskim gardłem.

Od czasu Amigi starałem się mieć wszystkie gry warte uwagi, a na przyjaciółkę było tego trochę. Większość skończyłem, ale wiele tylko przejrzałem. Na Playu moja moc przerobowa musiała się zwiększyć ze względu na jrpg, które pochłaniałem pasjami, a zaznaczyć należy, że lubię też PES i jego całą rodzinkę, a skoro też grasz to wiesz jaki to złodziej czasu.

Prawdę mówiąc trudno byłoby mi wyobrazić sobie większych złodziei czasu niż wymienione przez Ciebie pozycje. Nawet nie będę Ci tu wspominał o tym przeklętym Pro Evolution Soccerze 3, który pospołu z betą SingStara kradnie czas jak sroka paciorki...

Do czasu kupna PS2 nie zdołałem skończyć wielu gier. Koniec gry nie oznaczał już przecież odstawienia jej na półkę (jak na Amidze). Były dodatkowe misje, alternatywne zakończenia lub przedmioty, dla których zdobycia trzeba było przejść grę parokrotnie. Wystarczy przytoczyć Vagrant Story gdzie żeby uzbierać najlepszą tarczę trzeba było przejść grę około 40. razy. To zabiera czas. Teraz na PS2 mam taką sytuację, że kończę gry z PSX'a gram w gry z PS2, a mam jeszcze peceta i mimo, że gram tylko w Heroes of Might and Magic, to już się robi duży korek.

Wiem o czym mówisz. W odwodzie mam cały czas kilkanaście gier, a to oznacza, że w większość z nich nie dam rady już zagrać, a nawet jak dam, to w miejsce każdej z nich pojawi się kilka następnych. Wystarczy wymienić Beyond Good & Evil czy wciąż nietkniętego Viewtiful Joe, a to tylko dwie z ostatnio nie ruszanych przeze mnie mocnych rzeczy...

Oczywiście wpływ na to ma też praca. Za czasów szkolnych miałem dużo więcej czasu, jednak widać też, że gry mocno „spuchły" niekiedy sztucznie, ale ja lubię grę ukończyć.

To nawet niekoniecznie kwestia puchnięcia, chociaż to także jest czynnikiem. Prawda leży też moim zdaniem gdzie indziej – dla osoby, która ma zainteresowania wykraczające poza nietypowe gatunki, gier jest po prostu za dużo. Zupełnie przerąbane ma amator platformerów - Ratchet & Clank 2, Jak II, nawet ten przeklęty Whiplash, żeby człowiek zobaczył jak marnowany jest świetny pomysł...

Teraz, gdy widzę opis gry to cieszę się jak piszecie, że jest za krótka, bo dla mnie w tej chwili to plus.

Z podobnego założenia wychodzi ostatnio Gulash, ale moim zdaniem to nie do końca tak. Oczywiście nie chcę żeby wszystkie gry wystarczały na góra pięć-sześć godzin. Niektóre – takie jak Final niech trwają jak najdłużej, ale... niech nie będzie ich zbyt wiele.
No i nie zapominajcie o jednym – w tym momencie na ekran wjeżdża wielka tablica z napisem „wypowiedź sponsorowana" – naturalnie, jeżeli tylko masz jakiekolwiek wątpliwości czy dana gra jest warta Twojego zachodu – kup Neo Plus i rozwiej je.
No tak. Niezwykle słabo zawoalowana reklama już przeszła, ale tak prawdę mówiąc pisma i recenzje mogą pomóc Ci w dokonaniu wyboru – czy na daną grę warto jest poświęcać czas i pieniądze. Bo widzisz – my możemy sprawdzić je wszystkie.
A przynajmniej większość. I powiedzieć Ci dlaczego warto jest zagrać w Prince of Persia: Sands of Time (spokojnie pretendująca do miana gry roku i z jednym z sympatyczniejszych bohaterów, najfajniejszych zakończeń i strasznie fajnych gadek bohatera, a nie wspominam nic o genialnych walkach i przefachowym bieganiu po ścianach), a nie warto – w Tomb Raidera: AoD (z odwrotnych powodów).
Wiem, że wydawcy robią gry krótszymi z innych pobudek, ale ja na tym zyskuję czas na możliwość rozpoczęcia nowej przygody.

Fajne to jest, kiedy przygoda nie wkręca Cię za bardzo, ale co powiesz w sytuacji, kiedy kończysz za wcześnie? To nigdy nie jest przyjemne i gry nie są tu żądnym wyjątkiem... Wystarczy wspomnieć Finala X. No tak, ale nie powinienem zachęcać Cię do grania w kolejną grę, skoro masz już tyle zaległości...

Niekiedy wydaje mi się, że taki sposób gry zabija trochę przyjemność z grania, bo niekiedy są gry, które należałoby „przetrawić". Ale gdy na stole leży następna nowość, a ja słyszę, że lada dzień mają wyjść interesujące mnie tytuły to nie myślę już o kontemplacji.

Ech, młodzi...

Sądzę, że wasza praca twygląda podobnie, tylko że nie zawsze gracie w to, w co byście chcieli. Zastanawiam się tylko co będzie gdy wejdzie PS3, bo jak będę grał w gry z PSX'a, PS2 i PS3 okresowo katując pecety to chyba oszaleję. Pozdrowienia.
De Beef

Nie, to się akurat nazywa okresem dorastania i podejmowania świadomych wyborów. Coś jak w nowym Deus Eksie. Whoops. No i masz nową grę do sprawdzenia.
Mam szczerą nadzieję, że moje odpowiedzi pomogą Ci poradzić sobie z tym poważnym problemem.

PYTAŃ KILKA

Teraz napiszę parę moich rozmyślań i spostrzeżeń, uwieńczonych pytankami.
1.Niedawno (bo właściwie wczoraj) ukończyłem Resident Evil 0. Powiem (napiszę) szczerze, że się bardzo pozytywnie zaskoczyłem. Mam już Resident Evil 1 i nie spodziewałem się, że "0" wniesie coś ciekawego pod względem fabuły, czy tym bardziej grafiki. A tu masz :). Według mnie fabuła jest ciekawa. Choć nie powiem, że oryginalna.

No jakby Ci to... Mnie ten koleś w płaszczu po prostu się nie podobał. Fabuła – może być, ale ten motyw z robakami formującymi się w gościa przypominającego skrzyżowanie Seifera z Sephirothem jakoś mi nie pasował. To trochę tak, jak z Raidenem w drugim MGS'ie – oni obaj po prostu nie pasują...

Tandetna, bo niby jak można określić tę rozwijającą się przyjaźń między Rebeccą (oczywiście młodą, głupiutką i niezwykle dziewczęcą) a Billym (oczywiście twardzielem, z charakterystycznym zachrypniętym głosem, i jakżeby inaczej, posądzonym o morderstwo, które popełnił :) aczkolwiek wykonywał rozkazy - jeśli dobrze zrozumiałem)? Ta tandeta moim skromnym zdaniem właśnie przyczyniła się do tego, że RE 0 jest najfajniejszą częścią serii.

Przynajmniej jesteś szczery.

Bo qrczak, tego brakowało mi w „jedynce". Choć z tego, co się orientuję to w RE: CV cosik tam zaiskrzyło między Claire a tym debilem przypominającym Di Caprio.

No proste. I nie mów, że nie przeżyłeś ciężko motywu z jego zabójstwem swojego zzombifikowanego tatusia...

Ale nie grałem (na tyle długo) „jeno" czytałem, ale i tak RE 0 jest spoko. A końcówka tej giery to jest mistrzostwo świata. Heh, to zwolnienie tempa i ten tekścior

Billiego (nie zacytuje, bo nie pamiętam dokładnie wersji angielskiej) wgniata w fotel. Ale ty Bananie dałeś jej niską ocenę (8 z czymś, to jak na Residenta jest niska ocena - no może za wyjątkiem Gun Survivorów. Ale się nie obrażam, bo ty grałeś w każdą część i w końcu znasz lepiej te giery niż ja.

No grałem, nie ukrywam.

W sumie to grałem troszeczkę w 2 i CV, ale to tylko parę sekund. A teraz pytanka: kiedy wyjdzie "czwórka" i co o niej myślisz (zarządzi)?

Mamy w redakcji mocno podzielone zdania na ten temat. Ja się trochę obawiam. Z jednej strony Mikami dał sobie sporo czasu na wykoncypowanie zupełnie nowej historii. Ma być prawdziwa rewolucja. Zważywszy na te wszystkie zapewnienia, że czwórka wciąż pozostaje ekskluziffem GCN'owym, oraz na to, że konsola Nintendo bardzo potrzebuje dorosłego, całkiem nowego (tak, trochę piję do Twin Snakes'ów) hicioru – to powinno być nieźle. Z drugiej jednak strony, opublikowane niedawno informacje na temat sprzedaży dotychczasowych GCN'owych hitów spod znaku RE nie są specjalnie dla Capcomu radosne – jak się nietrudno domyślić sprzedaż gier na konsoli z około dziesięciomilionowym zapleczem na świecie nie bardzo może równać się ze sprzedażą gier na rynku, gdzie tych konsol jest kilka razy więcej... Ale zobaczymy. Tym bardziej powinien się Capcom spiąć i zaprezentować coś całkowicie zrywającego kask, rzucającego na kolana i robiącego te wszystkie rzeczy, które, jak można uznać po czytaniu recenzji, najwyraźniej dosyć często przydarzają się ich autorom podczas grania. I tylko im zdaje się.
Aha – nawet nie pytajcie jak bardzo podobały się wszystkim te świetniarskie RE2 i 3 skonwertowane na GameCube'a bez jakiejkolwiek ingerencji programistów.

I co z CV na GameCube (będzie to miało jakąś konkretną grafę i czy to w ogóle wyjdzie)??

CV już wyszło i jest tylko konwersją.

2. Teraz ponarzekam. Mam jeszcze Dreamcasta. I tu tkwi szkopuł. Gdzie ja mam niby kupować szpile???

Szpile to sobie w konfekcji możesz. A jeżeli chodzi o gry na DeCeka, to masz problem. Polecałbym jakieś aukcje internetowe, może sklepy wymieniające gry – prawdę mówiąc to możesz mieć kłopot.

Nic nie ma. A ja chce zagrać w Sonica :), w Headhuntera i Shenmue 2. A przecież nie będę „bulił" 300 zeta (może trochę przegiąłem :)) za kurde importy czy jakieś inne pierdoły. To co mi zostaje - internet i różne „pirtupiry" (teraz słychać przerażający śmiech). Wiem, że to jest złe, ale co mam zrobić? Przecież nie wywalę Dreama przez okno. A dobre sklepy nie mają już tych gier... Więc pytam czy da się coś z tym fantem zrobić. Może nakłonić kogoś (jakieś petycje czy jak)??

Jeżeli podobnych do Ciebie osób byłoby więcej to zapewne dałoby się coś zrobić, ale Twój list jest na razie jedynym z takim żądaniem. A to, jeżeli potrafię dobrze liczyć, trochę mało... Sprawdzałeś aukcje internetowe? Ludzie sprzedają swoje używane gry...

3. Czy macie kogoś w redakcji, kto mieszka gdzieś indziej niż w Warszawie? Jeśli tak to jak wy takiemu delikwentowi dajecie giery do recenzji? Chyba nie przesyłacie mu pocztą, bo może Was zrobić w jajco i już gierki nie oddać. Więc jak?

Podoba mi się jak kombinujesz. Ale właśnie tak się dzieje. W tym momencie pojawiają się kwestie o jakimś elementarnym zaufaniu i tak dalej...

KOBIETA NA POKŁADZIE

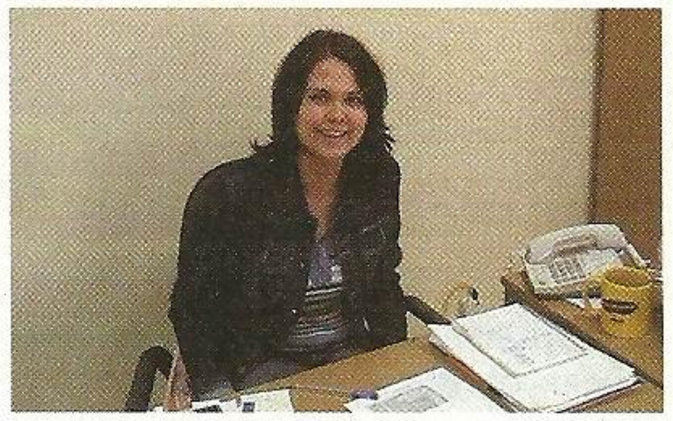
Dobra, czemu mam również do Was nie napisać. W końcu zaczęłam grać już dość dawno, bo jakieś 17 lat temu (straszny dinozaur ze mnie :)). Teraz mam 27 lat - ehh jak ten czas szybko leci i nie wyobrażam sobie życia bez grania... A zaczęło się tak niewinnie od atarynki i Donkey Kong Jr., potem był jeszcze River Raid, SWAT no i ukochana Montezuma Revenge. Na nieszczęście atarynka ta była w posiadaniu mojego rodzeństwa ciotecznego, a więc regularnie mieli mnie co weekend na swojej głowie. W końcu jednak rodzice się nade mną ulitowali (a może bardziej nad moim rodzeństwem hie hie) i dostałam swój pierwszy komputerek - również Atari. A potem to już życie nabrało tempa... Od jednej do drugiej gierki, trwało to dość długo - nawet nie wiem już dokładnie ile... tak ten czas pędzi :p
Potem zapadłam na tajemniczą chorobę - choroba ta nazywała się Amiga!! Niestety nie mając zupełnie kasy, wiedziałam, że nie stanę się zbyt szybko posiadaczką wymarzonego sprzęciku... i wiecie co się stało??? Moja ciotka, wygrała w jakiejś loterii samochód - malucha - i wiecie co?? Sprzedała go i oprócz różnorakich gadżetów sprezentowała mi komputerek - moja śliczną kochaną Amisię... Fajna taka ciocia, nie??

Fajnie to brzmi ta historia. Tak... mało realnie – tym bardziej pogratulować.

Do dziś jestem jej wdzięczna... No i znów życie nabrało tempa... Potem w moim życiu pojawił się naturalnym koleją losu pecet - ale akurat to wydarzenie nie było dla mnie tak wiekopomne jak tamte dwa - fakt, że fajnie jest pogiercować od czasu do czasu w Unreala, lub w inne FPP, ale to już nie to. Kolejnym gromem z jasnego nieba okazała się być szara maszynka, na którą się natknęłam u kolejnego brata ciotecznego – ehh, biedne to moje rodzeństwo hehe. Nastąpiła kolejna choroba - i tą chyba uważam za jedną z piękniejszych chorób, jakie przeżyłam - znów po pewnym czasie stałam się posiadaczką upragnionego sprzętu.... ehhhh co to się działo!!

Jak z mojej strony mogę polecić tylko ospę wietrzną – najlepiej po dwudziestce – po prostu rewelacja.

Żadne gry nie wywołały we mnie takich emocji, jakich dostarczyły mi te z mojej Soneczki. Przede wszystkim chciałabym podziękować grom takim jak: Silent Hill, Resident Evil, Parasite Eve, Metal Gear Solid i innym...



... i tacie, mamie, cioci, panu od angielskiego i Grzesiowi z drugiej ławki. Przekazane!

ale już najwięcej składam podziękowań mojej ukochanej grze, grze wszechczasów - Final Fantasy VII...

No i proszę. Kolejna niewiasta zakochana w siódemce... Hmm...

żadna gra jak dotąd nie wywołała we mnie tylu wzruszeń – gra-cudo. Grałam w nią bardzo, bardzo długo, ale jest to pozycja, która moim zdaniem zasługuje na miano kultowej. Ehhh... Chyba się rozrzewniłam... chlip, chlip. Po Finalu siódemce przeszłam jeszcze „ósemkę" i „dziewiątkę", no i teraz wreszcie „dziesiątkę" (stałam się również posiadaczką PS2), ale niestety stwierdzam obiektywnie, że żadna kolejna część nie dorównała mojej kochanej siódemeczce... Ale dość tego mazgajstwa!! - liczę na to, że jakaś kolejna gra wywoła we mnie tyle emocji ile FFVII, i będzie tak na pewno, na bank - w końcu tyle jeszcze tyle gier przed nami na te lub jakieś inne platformy... W sumie jest mi obojętne, jaki to sprzęcik będzie, ważne bym mogła zanurzyć się w szaleństwie grania i zapomnieć o bożym świecie... He he... i to że jestem kobietą nie ma tu nic do rzeczy, grałam, gram i grać będę zawsze :))
Milva

PS: w sumie to postanowiłam wysłać Wam moje zdjęcie.... cóż... Co mi w końcu szkodzi? Przynajmniej wreszcie wyjdzie na światło dzienne jak wyglądają takie grające dinozaury jak ja :P

Jasne. Kobiety to muszą tak napisać, bo by je chyba coś ścisnęło. No więc moim obowiązkiem jest w tej sytuacji, jak na dobrze wychowanego przez rodziców młodego człowieka przystało – zaprotestować ostro i napisać, że wcale nie jesteś dinozaurem. OK, zrobione. A tak naprawdę to ten list jest tylko pretekstem do zamieszczenia zdjęcia naszej Milvy. Tadam!

Nara. Kończę. Idę się uczyć :(Jeszcze kiedyś napiszę. Może prześle Wam jakiś felietonik albo cosik.
Grillu

Śmiało. Ale na razie nie licz na żadne gry – trochę za bardzo się odkryłeś ;)

CZEGO NIE LUBIMY I FAZA

Witam!
Już dawno miałem napisać ten list, ale jakoś nie miałem czasu. Zanim zacznę właściwy tekst to poruszę pewna sprawę, mianowicie chodzi o recenzje Project Gotham Racing 2. W ramce z ocenę widnieje napis, który uświadomił mi, że Xbox w waszej redakcji jest bardzo nielubiany. Chodzi o napis „Ridge Racer next-genów. Szkoda że tylko na X'a ". Ja ten tekst rozumiem w ten sposób, że X jest do bani i szkoda, że na niego wyszła, ta bądź co bądź, wspaniała gierka!

Każdy interpretuje w wygodny dla siebie sposób, Sherlocku. Gra jest tak dobra, że żałujemy, że gracze posiadający inną platformę nie będą mieli okazji w nią zagrać.

Ale chyba tak to już jest, że każda z konsol musi mieć swoje hity, bo inaczej nie miałaby szans przetrwania na rynku. PS2 ma wspaniałą serię GT, a GCN ma Mario i Zeldę. I nie piszecie o tych tytułach że szkoda, że wyszły na tę konsolę, a nie na inną.

Żałujemy również, że Zelda i Mario nie są tytułami multiplatformowymi, bo stanowią dla nas esencję konsolowej zabawy. A Xpudeł w Neo jest aż pięć. Lubimy je.

Ale nie o tym chciałem. Bardzo podoba mi się pomysł stworzenia programu o grach z prawdziwego zdarzenia. Wiem, że to może w Polsce nie przejdzie, ale marzy mi się program TV poświecony w całości grom. Oglądam G@me Network i tak sobie myślę, kiedy w końcu będzie polski program tak zrealizowany i tylko o grach.

Hint: wtedy, kiedy będą sponsorzy i reklamodawcy. A ci pojawią się wtedy, kiedy będą sprzedawać w Polsce nie dwa tysiące egzemplarzy hitu na PlayStation 2, a dwadzieścia tysięcy. Co wprawdzie może nastąpić za dwa lata, ale równie dobrze i za dwadzieścia.

Mam nadzieję, że program FAZA nie zniknie z anteny tak szybko, jak inne tego typu programy...

Najpierw to on w ogóle musi pojawić się na antenie.

...które były i nagle zostały zdjęte z niewiadomo jakich powodów.

Jak nie wiadomo, o co chodzi, to zwykle chodzi o pieniądze.

Naprawdę trzymam kciuki za ten projekt. Pozdrowienia dla całej redakcji! I na koniec taka mała sprawa: czy w ramce z oceną mogłaby pojawić się dodatkowa informacja ile czasu zajmuje ukończenie pozycji? Gry w naszym kraju są drogie i myślę, że nie każdego stać, żeby kupować kilka gier w miesiącu, wiec czas gry jest ważny. OK. Kończę i jeszcze raz pozdrawiam. TAK TRZYMAĆ!
Tomek

Dziękuję w imieniu redakcji. Również trzymamy kciuki za FAZĘ i mamy nadzieję, że na trzymaniu się nie skończy. Długość gry spróbujemy gdzieś wcisnąć od następnego miesiąca, ale w świetle nadchodzących pozycji i transformacji najlepszych developerów na nowe konsole muszę Cię zmartwić... zresztą przeczytaj jeszcze raz wstępniak Gulasha.

nr 62 luty 2004
(02/2004)
issn 1505-8204
index: 345342

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

z-ca red. nacz.
Marcin Sikora

Współpracują
Banan
Tomek Bykowski
Krzysztof Janicki
Łukasz Kurkowski
Marcin Kawa
Miłosz
Oskar Nowak
OG
Janusz Wasilewski

Hall Of Fame
Anek, Brat, Joseph, Merlin, Origin, Szymon Maślak, Vandal, Wicik

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Mac daddy

Druk
ELANDERS Polska

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa 85
00-963 Warszawa 81

e-mail
gulash@neoplus.com.pl
marcellus3@wp.pl

Internet
www.neoplus.com.pl

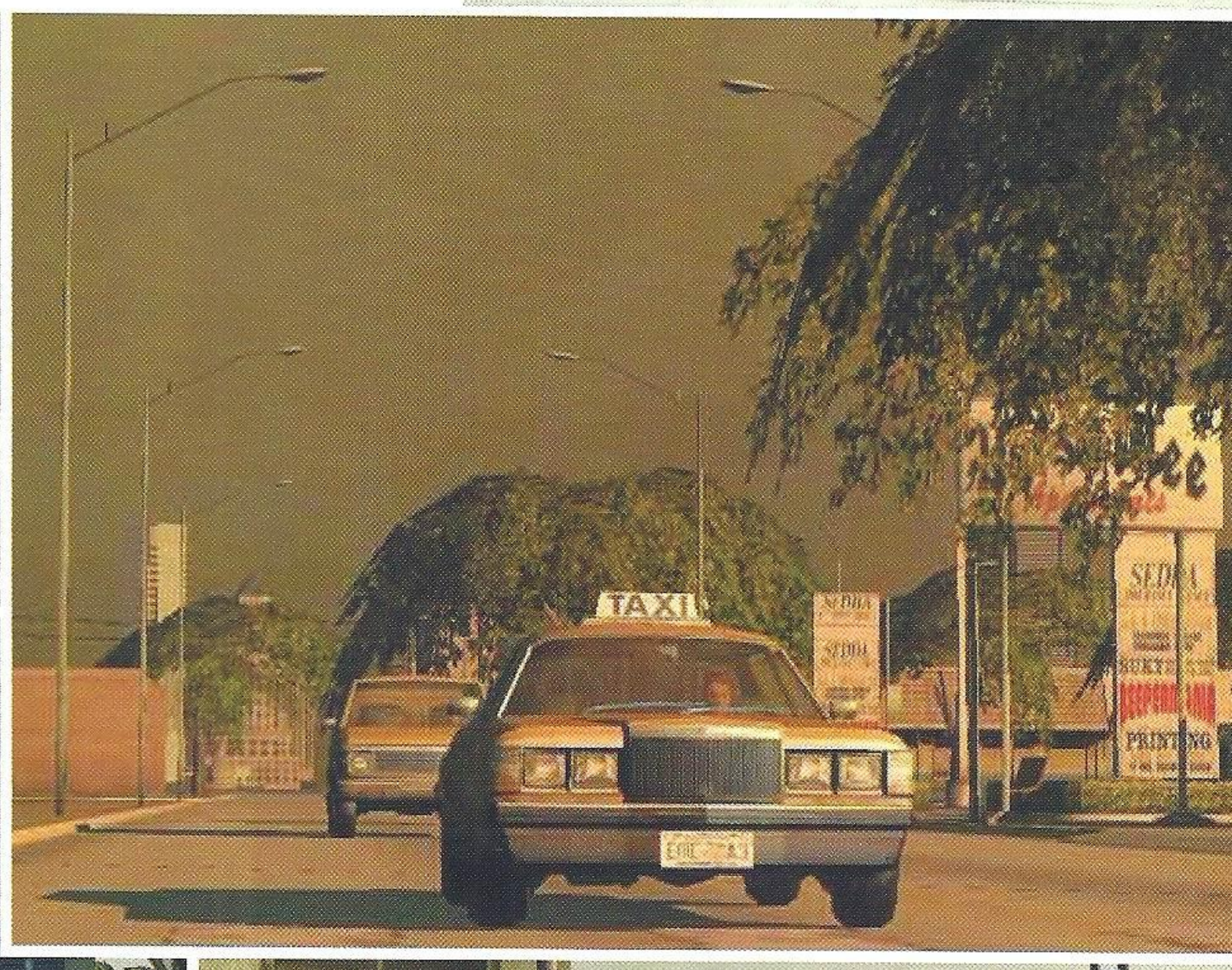
Wydawca
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam.
Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

okrągły stół n+

Witam wszystkich przy okrągłym stole N+. Gaweina, Lancelota, Tristana, Galahada i Ginewrę zastąpili dzisiaj Grabarz, Gulash, Oskar, Qoora i ja. Ponieważ to mi przypadł zaszczyt poprawiania i edytowania naszej rozmowy, zostawiłem ten kawałek o samogwałcie. Tematem dzisiejszych obrad jest MANHUNT. Nie jest nim zaś Legia, jajecznica, akademik, Lech, THUG, zaspany Banan oraz statusy na GG. To wyleciało. [Banan]

Grabarz: Zacznę mocno. Manhunt to taki Space Invaders, tylko nie strzelasz do stateczków z kilku pikseli, a zakładasz reklamówki na głowy polygonowych facecików. Oni się mnożą, a ty lawirujesz między nimi i zakładasz te reklamówki. Gang Invaders się powinna nazywać.
Oskar: Tak można napisać o większości gier... Poza tym proste pomysły są najlepsze.
Banan: Oburzenie Manhuntem dotyczy przede wszystkim: - brutalności (która już była mnóstwo razy, np. Soldier of Fortune, Mortal Kombat) - sugestywnej grafiki (już była, wiele razy np. MGS, Syphon Filter) - złego bohatera (już był - na przykład GTA).Teraz ktoś to zebrał do kupy i już jest wielki rwetes. Chociaż prawdę mówiąc nie widzę, żeby którykolwiek z nas był szczególnie oburzony...
Qoora: A tutaj nadal mamy walkę dobra ze złem, czyli motyw stary jak świat... no i ten ostatni boss, daje chyba choć trochę do myślenia.
Banan: Na pewno ze złem, ale nie powiedziałbym od razu, że dobra.
Grabarz: Nie przesadzajmy. Nie dopisuj ideologii tam, gdzie jej nie ma. Słyszałeś żeby autorzy mówili coś o walce dobra ze złem? Wiesz lepiej od nich?
Oskar: Twórca nie powinien odsłaniać tajemnicy, bo to ona przyciąga, tworzy nastrój i nadaje głębię. My zaś możemy doszukiwać się czego chcemy. I o to chodzi.
Banan: Tak z innej beczki. W Manhuncie nie robisz niczego, czego nie robiłbyś w powszechnie szanowanym i wielbionym przez wiele osób Tenchu...
Grabarz: Zaprzeczę bez wahania. Tenchu nikt się nie czepiał, więc to już świadczy o tym, że gra jest inna. W Tenchu dobrzy zabijają złych, ratują dzieci, a to wszystko dzieje się dawno temu „w odległej galaktyce". W Manhuncie grasz wykolejeńcem, który zabija innych wykolejeńców i robi to środkami dostępnymi dziś w każdym sklepie ogrodniczym. Nie są to wzorce społecznie akceptowalne. Dalej. Rikimaru nie kopie leżącego, nie dźga go sierpem w czaszkę... Banan, litości...
Banan: Ja się nigdy emocjonalnie w Tenchu nie zaangażowałem i może dlatego jakoś nie mam oporów przed dokonaniem tego porównania. Dla mnie obydwie te gry mają więcej wspólnego niż się komuś może wydawać: Cash także zabija złych, także brutalnie, także nie ma wyjścia, także się skrada... a czy poderżnę gardło kataną czy uduszę kolesia plastikową torebką to już mała różnica...
Grabarz: Gdy ninja zabija jest w tym jakaś maestria. Jakiś rytuał, lata ćwiczeń, wyrzeczeń. Śmierć zadana przez ninję graniczy ze sztuką. W Tenchu były kolce, ciastka, strzałki, niewidzialność, zatruty ryż. Po każdym stealth killu postacie stawały w pozycji koncentracji. Tenchu to podziw dla mistrzostwa w pewnym sensie. Poza tym, to jest dobra gra.
Oskar: A czy Tenchu będzie nadal tak samo dobre bez stealth killi?...
Gulash: Nie. Pewnie, że nie. W pierwsze Tenchu grało się właśnie dla nich.
Banan: Właśnie – bardzo ciekawi mnie jak wiele osób grało w Tenchu dla stealth killi, a jak wiele dla rozkoszy wiszenia na rynnie przez piętnaście minut.
Oskar: Ja grałem z powodu całej otoczki i klimatu.... plus dla stealth killi – i to samo mam z Manhuntem.
Gulash: Ale co innego fachowy Ninja z gracją wykonujący swoją pracę, a co innego chory więzień naparzający gościa kijem.
Banan: Dla Ciebie Gulash jest różnica – stroju jak zakładam. Ale myślę, że ofiary Rikkimaru i Casha mają na ten temat osobne zdanie... A na rynnach wisiałeś?
Gulash: Wisiałem, ale nie tak jak Grabarz, godzinami.
Oskar: Ja starałem się nie wisieć zbyt długo, bo chodzi też o czas...
Grabarz: Tenchu to bardzo dopracowana gra. Z super muzyką i świetnym scenariuszem. A Manhunt to podziw dla wędkarza, który idzie na zawody z granatami. Kropka. A po wtóre gra słaba w ogóle. Pokrzywiły się na ekranie tekstury, naśladując przemysłową kamerę, a Wam oczy od razu na wierzch wyszły. Wstyd.
Gulash: Po części zgadzam się z Grabarzem – grałem w Manhunta i nie widzę w nim niczego, co zasługuje na dłuższą uwagę. Brutalność, przemoc... Wolę na ekranie TV jakieś kolorowe, fantastyczne, piękne światy.
Banan: Ty możesz woleć, ale czy w związku z tym takie gry nie powinny się ukazywać?
Gulash: Pisałem o tym miesiąc temu we wstępniaku – pewnie, że powinny.
Banan: Zatem z tym większą przyjemnością go przeczytam.
Qoora: Mnie tam ta gra niczym nie szokuje. Nawet ta przemoc i stealth kille są tak animowane, że bardziej rusza mnie jak widzę w TV dwóch gości kopiących psa, niż jak nasz bohater podcina komuś gardło...
Grabarz: Mnie też nie szokuje. Mnie załamuje jakością pracy kamery, sterowaniem i brakiem jakiegokolwiek oryginalnego pomysłu. Autorzy mówią jasno: to jest o zabijaniu, a nie jakiś personal horror. Ja nie wymiotuję podczas gry w Manhunta, ja się frustruję i nudzę.
Gulash: No właśnie – panowie jarający się Manhuntem, co Was w tej grze tak zainteresowało?
Oskar: Klimat jest bardzo ciężki, bardzo mroczny... to mi się podoba. Do tego oprawa jak dla mnie jest wspaniała. Nie chodzi mi w grach o miliony polygonów tylko o to „coś" w designie.
Qoora: A ja się spodziewałem czegoś twardszego...
Banan: Gangi są fajnym pomysłem. Lubię grę, w której przeciwnicy są różnorodni. Nie różnie ubrani, tylko różnorodni, a te gangi tutaj są po prostu świetne. Niejedna gra oferująca przeciwników z dziesięciu różnych ras ma bardziej jednolity garnitur złoczyńców niż Manhunt właśnie. I te maski! Bomba. Poza tym lubię gry z rozmaitymi rodzajami broni – chcę oglądać efekty ich działania, a ta gra składa się w większości z efektów działania broni i to białej. Tyle się już człowiek naoglądał różnych kulek, kwadracików i ósemek wylatujących z lufy.
Grabarz: Fajny pomysł w tej grze jest jeden: Reżyser. Padam przed nim na kolana. Ileż razy psioczyliśmy, że w grach coś jest nierealistyczne: skąd się wziął ten przeciwnik? Kto zostawia apteczki na środku ulicy? Skąd bohater wiedział, gdzie iść? Tu Reżyser tłumaczy wszystko, co „dziwne". Pojawiają się przeciwnicy – powiedział im, gdzie jesteśmy. Apteczka na jezdni – podrzucił ją dla nas, żebyśmy nie zmarli za szybko. I tak dalej. Super sprawa. Podobało mi się bardziej, niż ilość krwi.
Banan: Ale tu krwi wcale nie ma jakoś szczególnie dużo. To nie Mortal Kombat – ilość posoki jest taka w miarę realistyczna...
Grabarz: Ta gra miała być super realistyczna, ale Rockstar lepiej nie umie. Nie bójmy się tego powiedzieć.
Oskar: Żadna tam realistyczna. Nie chodzi mi o całość, ale poszczególne elementy, które są ewidentnie przekolorowane. Facet w brudnym stroju królika? Piggsy? Nawet hasła wykrzykiwane przez skinheadów są autoironiczne. Pełno też innych karykaturalnych motywów.
Grabarz: Różnice są. Ale ta gra jest słaba. Po prostu. To jest taki konsolowy onanizm. Morderstwo to złożony proces, jak seks. A tu tylko prosta masturbacja. Tak samo z głębią przekazu. Wydaje Ci się, że miałeś już mnóstwo panienek, ale tylko Ci się wydaje. W tej grze też: wydaje Ci się, że coś przemyca głębokiego, bo jest ciemno i boss jest INNY. Ale tylko Ci się wydaje. Ta gra ma tyle głębi, co budyń w spodku i przytłacza kiczem.
Qoora: Ale nie zawsze sex jest takim skomplikowanym procesem – może Manhunt to po prostu szybki numerek, a nie masturbacja!? Oczekujesz, że ta gra stanie się niezwykle skomplikowanym i złożonym symulatorem dnia z życia psychopatycznego mordercy?
Grabarz: Po pierwsze: ja niczego nie oczekuję, ja słuchałem tego co obiecywali autorzy. Po drugie: to nie jest trudne zrobić grę, w której dusisz torebką nagą kobietę i jej odchody lecą Ci na nogawki. Obrzydliwe, nie? Ale jesteśmy już bliżej, niż dalej. To jest morderstwo, stary. Potem mordowanie po domu jej dzieci, żeby uciszyć świadków. Tu nie trzeba monologów. Można powiedzieć, że takie gry nas nie kręcą, ale spoko. Nasze dzieci już będą tym zachwycone. Tak czy siak ta gra jest po prostu słabym, niszowym tytułem. A do tego płytkim. Amen.
Gulash: Generalnie, jestem jak najbardziej za wydawaniem gier dla dorosłych na konsole. Dla mnie może być to nawet symulator morderstw. Ale czy rynek dojrzał do tego, żeby takie gry nie wpadały w ręce, że tak to ujmę, niepowołanych? Pamiętajcie, że stereotypem gracza konsolowego jest cały czas raczej młodszy koleś niż starszy. Przynajmniej u nas....
Banan: Spotkałem się z opiniami, że Manhunt to gra, w którą grać nie powinien nikt, że autorzy są chorzy psychicznie, że nie powinno się jej sprzedawać w sklepach... Co Wy na to?
Grabarz: Manhunt jest znacznie bezpieczniejszy, niż wiatrówki sprzedawane w telesklepie. A jednak producent wiatrówek nie jest chory psychicznie.
Qoora: Dlatego ta gra będzie dla każdego tym, czym będzie chciał, aby była. Dla jednych prymitywną rąbanką z bezmyślną przemocą, a dla drugich swego rodzaju traktatem na temat przemocy, z którego można wyczytać całkiem ciekawe rzeczy.
Grabarz: I tak oto doszedłeś do wielkiej prawdy o życiu. I dlatego ta gra będzie dla każdego tym, czym będzie chciał, aby była. Na przykład taki Space Invaders, to dla mnie gra, w której dowiaduję się wielkiej prawdy o budowaniu związku małżeńskiego. Chodzi o to, że zdrada nie popłaca. Bo jeśli nawet kilka razy wylawirujesz przed przeciwnościami, to wystarczy jedno, a dobre trafienie, żeby było po misternej budowli. Mówi też o wychowywaniu dzieci. Pilnuj wszystkich naraz i miej oczy dookoła głowy, bo wystarczy jedno zagapienie się i możesz zostać zniszczony jako ojciec. Mówi też o religii: jesteś sam przeciwko pokusom i czasem wydaje Ci się, że wszystkim się oparłeś, a jednak coś przegapiasz...
Qoora: A widzisz Grabarz, każda podróż zaczyna się od małego kroku... bez związku, ale lubię to powiedzenie.
Grabarz: Tak samo Manhunt jest dla mnie grą, która daje do myślenia o sprawiedliwości życia.
Oskar: Nie można do tego podchodzić w ten sposób.
Grabarz: To może tak to ujmę: Rockstar nie robi gier o życiu. Pogódź się z tym. Kojima robi, Finale są grami filozoficznymi... Manhunt to gra o nawalaniu. Oni po prostu tacy są! Zwietrzyli pomysł na łatwą kasę. Co Ty myślisz? Że nagle ich olśniło tam w firmie? Złoty deszcz? Ogolili głowy i medytują? Nagle chcą robić gry o życiu?
Qoora: No a może po prostu nie chcesz dostrzec czegoś w Manhuncie poza tą przemocą? Ona chyba po coś tam jest, a że przy okazji jest zabawna to inna sprawa.
Oskar: Ale ja dostrzegam „coś" również w Manhuncie!
Qoora: Może nie filozofię, bez przesady, ale chociaż jakieś przesłanie.
Grabarz: No toż ja pytam: co to jest? Cały czas mówicie, że jakieś mieliście przemyślenia, itp. Jakie one były? Co Wam ta gra dała? Przekonajcie mnie, do diabła!
Gulash: Przesłanie to miał John Rambo w drugiej części swoich przygód, hehe. Jakie przesłanie niesie Cash?
Oskar: Kill'em all... ;)
Qoora: Grabarz – słyszałeś teksty reżysera w trakcie gry, w różnych sytuacjach.
Grabarz: Normalnie jakbym słyszał teksty Malebolgii ze Spawna.
Qoora: No więc, w tych tekstach można doszukiwać się mnóstwa ironii, prawd na temat dzisiejszego świata, zachowań ludzi itp. Jest tego sporo.
Grabarz: Na przykład. Daj mi te mnóstwo prawd na temat dzisiejszego świata. Masz ostatnią szansę.
Qoora: Na przykład ten tekst o opiece społecznej przy rozwalaniu ludków, którzy są nieco upośledzeni umysłowo...
Grabarz: Zacytuj z pamięci.
Qoora: Nie pamiętam dokładnie jak to leciało...
Gulash: I tyle z przesłania Manhunta. Ja pamiętam przesłanie Johna Rambo.
Qoora: Chodzi o wydźwięk tych słów w momencie, w którym rozwalasz upośledzonych kolesi w bardzo brutalny sposób
Grabarz: Nie mam do Was siły. Ktoś Wam przekazuje prawdy o życiu, delikatne, wspaniałe, między wierszami, Wy się nimi zachwycacie i nawet nie potraficie powtórzyć?
Qoora: Dialogów z gry uczę się na pamięć tylko przy okazji wizyt w Silent Hill.
Oskar: Poza tym, niech mnie ktoś oświeci – jeśli ta gra jest tak żałosna i płytka, dlaczego grałem w nią tyle dni, aż do oporu? Nie zdarza mi się to często! Czy jestem aż tak chorym zbokiem? Hmm... ;)
Grabarz: Onanizm też jest żałosny i płytki, a jednak ludzie to robią. Grałeś i teraz Ci wstyd i wtórnie się usprawiedliwiasz. „Skoro tyle grałem, widać fajne".
Oskar: No tak... Może to jest odpowiedź, ale myślę, że przy grach trzeba być elastycznym.
Oskar: Grałem też w Parappa the Rapper. Kto ośmieli się powiedzieć, że to lipna gra?
Gulash: Akurat Parappa miał przesłanie. „You Gotta Believe!"
Grabarz: Manhunt to gra niszowa, niedopracowana i zupełnie średnia. Pieniądz robi pieniądz. Tylko patrzeć, jak wypuszczą następną grę na silniku Manhunta, jeszcze ciemniejszą, gdzie będzie się grało reżyserem i reżyserowało walki kalekich dzieci z pedofilami na hormonach.
Banan: Pierwsze kroki już są – wystarczy wspomnieć nowo zapowiedziany Michigan (filmowanie zombiaków jedzących ludzi) czy Campfire: Become Your Own Nightmare (jako seryjny zabójca załatwiamy dzieciaki). Ale ten motyw z hormonami to bym już powoli radził zacząć patentować.
Banan: Tak czy inaczej, chcę uzyskać odpowiedź Panów: czy jesteście oburzeni tą grą? Nie pytam czy się podoba, ale czy uważacie, że słusznie się burzą jej przeciwnicy? I czy jest niebezpieczna?
Qoora: Ja powiem w ten sposób – oburzony samą grą nie jestem, a raczej tym, że i tak wpadnie w łapy dzieciaków... oraz debili, których podnieca właśnie tylko masakra, gości, którym imponuje przemoc dla przemocy...
Grabarz: Chciałem powiedzieć, że nic na to nie poradzimy. I jak napisano Sherlocka Holmesa, to w prasie podano, że dzieciom absolutnie nie można pokazywać tej demoralizującej i krwawej lektury.
Oskar: Uważam podobnie jak Qra. Traktowanie tej gry WYŁĄCZNIE jako rzeźni jest moim zdaniem nieco dziwne. Rzeźnia jest, owszem, ale podana „inaczej". Powiem wprost: uderza we mnie klimat filmów „Se7en" czy „8mm" – gra z takim klimatem była dla mnie zaskoczeniem i bardzo mnie ucieszył fakt jej wydania. Jest niecodzienna i bardzo grywalna, a to należy docenić. Zresztą – dosyć już naprodukowałem się w recenzji.
Gulash: Niebawem Rockstar da nam The Warriors i to wydaje się być logiczną kontynuacją Manhunta, który, mimo iż nie sprzedaje się jakoś wybitnie, to i tak siedzi w Top-20 w UK od premiery. I tyle.

Driv3r

Stuntman może nie był najbardziej udaną produkcją Reflections, ale pokazał jak sprawuje się nowy silnik fizyczyny opracowany przez zespół. Ten sam znakomity silnik znajdzie się również w trzeciej części Drivera, która – według autorów – nie stanie w szranki z serią GTA, ponieważ opiera się głównie na pościgach samochodowych. Wypełnią one siedemdziesiąt procent zabawy. W pozostałych trzydziestu pokierujemy Tannerem biegającym na własnych odnóżach. W grze znajdą się trzy miasta: Miami, Nicea i Stambuł, dzięki czemu będziemy mogli cieszyć się zróżnicowaną architekturą i samochodami. . Wspaniale zapowiada się także duża ilość pojazdów (jak wynika ze screenów będą też jednoślady!), broni i potężna liczba misji. O tak, to z całą pewnością będzie dobra gra. Screeny z Xboxa, a termin wydania ustalono na marzec.